INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO







REPORTAJE: Te ofrecemos un completo avance de los juegos que llegarán en 2005 a Xbox

NÚM. 35 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €















## ¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego

envía un SMS al 5525\* con el texto JUEGO OX15 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OX15 al 5525.

O llama al 806 556 555\*\* y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

































www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo (xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Minguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos,
Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo
Biurrun, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad Carmen Ruiz (carmen.ruiz@mcediciones.es) Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)



Editora Susana Cadena Gerente Jordi Fuertes Redacción, Administración y Departamento de Publicidad Paseo San Gervasio, 16-20 Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62 08022 Barcelona Oficina en Madrid C/ Orense, 11 bajos 28020 Madrid Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L. Avda. Barcelona, 225 Tel. 93 680 03 60 08750 Mollns de Rei - Barcelona Oficina en Madrid c/ Alcorcón, 9 Polígono Industrial Las Fronteras Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain) Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 € Depósito Legal: B-2430-02 01/05

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S. A bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom. beaven @futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@ futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemedia.com) Global Brand Manager.





## ¿Año de transición?

unque a estas alturas Microsoft todavía sigue deshojando la margarita de cuándo presentara a la sucesora de Xbox al gran público -y más importante aún: cuándo será comercializada- parece claro que al menos durante la mayor parte del año, nuestra atención debería estar centrada en seguir disfrutando de nuestra Xbox y de los muchos juegos que para ella aparecerán a lo largo de 2005.

Y es que aunque es muy probable que el lento y no siempre fiable goteo de información que ininterrumpidamente se produce sobre cómo será Xbox 2 nos haga volver cada cierto tiempo los ojos al futuro, lo que es evidente es que la nueva hornada de títulos que la consola de Microsoft tiene ya en la recamara logrará invariablemente que tornemos la vista al presente para recrearnos con las maravillas que nos esperan.

Si alguien lo dudaba, o si tal vez pensaba que la mayoría de las compañías empezarían a reservar sus grandes franquicias o licencias para desembarcar a bombo y platillo en la sucesora de Xbox, le aconsejamos que le eche un detenido vistazo al reportaje que hemos preparado con muchos -como se suele decir son todos los que están pero no están todos los que son- de los bombazos que nos aguardan ya como quien dice a la puerta de la esquina.

Como no podía ser de otra manera, muchos de los nombres que más llaman la atención dentro de la lista de próximos lanzamientos para 2005 son continuaciones de franquicias sobradamente conocidas, que ya han paladeado las mieles del éxito en nuestra consola, como es el caso de las nuevas aventuras de Sam Fischer en *Chaos Theory* o del retorno del sobresaliente *Los Caballeros de la Antigua República*.

También habrá lugar para que juegos que ya han triunfado en otras plataformas, como es el caso de los aclamados Far Cry, Doom III o Half-Life 2, demuestren de qué son capaces al ser trasvasados a la consola de Microsoft, en el momento presente la única plataforma capaz de hacerle sombra técnicamente al PC.

Y por supuesto también habrá lugar para las sorpresas, aunque aquí es más difícil citar algunos nombres sin temor a pillarse los dedos. Dejémoslo en que la mayoría de las compañías cuentan en sus "laboratorios" con nuevos títulos con aspiraciones a lograr convertirse en nuevas franquicias de éxito.

Así las cosas, y a riesgo de acabar con ojos de camaleón, parece que el 2005 se va a convertir en un año en el que tendremos puesto un ojo en el presente y otro en el futuro, un año de transición en el que saborearemos las delicias cocinadas para una plataforma ya consolidada mientras imaginamos los placeres gastronómicos que nos deparará su sucesora.

José Emilio Barbero Director





◆ GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO 44



♠ NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 60

## 



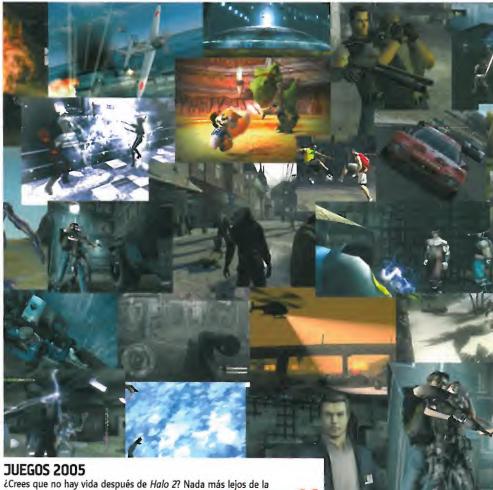
PRINCE OF PERSIA 2: EL ALMA DEL GUERRERO

Descubre las sorpresas que alberga la segunda parte de uno de los juegos más laureados de Xbox.



### **BLINX 2: MASTERS TIME & SPACE**

Blinx 2 es una segunda parte como deberían serlo todas; además demuestra que un juego con un idea original puede volver a serlo por segunda vez.



realidad. No te pierdas nuestro reportaje sobre los nuevos juegos que nos esperan este año que ahora comienza.



Volvemos de servir a nuestro país en unas tierras lejanas sólo para encontrar que se ha desencadenado un infierno.

04

### CLASE MAESTRA: SILENT HILL 4: THE ROOM

Bienvenidos a las pesadillas de Henry en Silent Hill 4: The Room, que resolveremos en esta guía.

32



↑ ROGUE TROOPER 06



**CLASE MAESTRA: HALO 2** 

Para sobrevivir a los combates más salvajes precisarás nervios de acero, reflejos de gacela y nuestra implacable guía.



#### **XBOX LIVE**

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre Xbox Live así como análisis de juegos compatibles.

68







#### EDITORIAL

01 ¿Año de transición?

#### **PRIMER VISTAZO**

04 Roll Call

06 Rogue Trooper

### **ACTUALIDAD**

08 Noticias

12 Los más vendidos

14 Cartas

### REPORTAJES

16 Juegos 2005

24 Project: Snowblind

30 TimeSplitters: Future Perfect

#### **ANÁLISIS**

38 Star Wars: Los Caballeros

de la Antigua República II 44 GoldenEye: Agente Corrupto

46 El Club de la Lucha

48 Prince of Persia: El Alma del Guerrero54 Future Tactics: The Uprising

54 Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny

56 Blinx 2: Masters of Time & Space

60 Need for Speed Underground 2

Spyro: A Hero's Tail

62 Ty El tigre de Tasmania 2: Rescate Agreste

Men of Valor: The Vietnam
War

66 Directorio de análisis

#### **PLAY:LIVE**

68 068 Noticias

70 Análisis: Halo 2

### **PLAY:MORE**

74 Clase Maestra: Halo 2

82 Clase Maestra: Silent Hill 4: The Room

90 Explicación DVD

92 El Gran Reto

94 Sesión de cine

96 Próximo número

### **DEMOS XBOX LIVE**

>> FIFA Football 2005

#### **DEMOS**

>> Dead or Alive Ultimate

>>> Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow

>> Rocky Legends

>>> El Club de la Lucha

>>> The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee

### VÍDEOS

>> Need for Speed

>>> Underground 2

>>> Oddworld: Stranger

>> Tron 2.0: Killer App

>> Close Combat: First to Fight

>>> Crash 'n' Burn

>> Metal Slug 3

Crash Bandicoot: Twinsanity

>> Outlaw Golf 2



## Roll Call

## Haciendo justicia con el hacha en ristre



AUNQUE ROLL CALL es un shooter en primera persona, está ambientado en un terreno nada ficticio. Los tipos que necesitan un correctivo son los matones, vándalos y gángsteres que están causando disturbios en NYC. Nos hemos alistado en una unidad especial conocida como G18, que reparte todo tipo de justicia entre los humanos descarriados.

Utilizando el fiel motor Havok, Roll Call incorporará una ciudad totalmente interactiva donde las historias cotidianas corren felizmente paralelas a las matanzas y el caos producido en cualquier parte. Nada más empezar el juego, un camión acaba de explotar en un callejón, lo que produce más explosiones en cadena en las calles adyacentes hasta que cae sobre nosotros toda una sección de escalera de incendios y escombros de los edificios.

Es entonces, a las puertas del infierno, cuando se espera que comencemos a rescatar ciudadanos atrapados por el incendio. Como miembros del equipo G18, podremos dirigir los servicios del cuerpo de bomberos, policía y ambulancias, utilizando sus habilidades para ayudarnos. Podremos indicar a un oficial de

bomberos que rompa puertas y apague fuegos mientras nos sumergimos en el humo para sacar cuerpos. Los bomberos también nos darán consejos sobre la mejor forma de rescatar a la gente, por lo que deberemos prestarles atención: aquí puede residir la diferencia entre tener éxito en una misión o no.

Por supuesto, todo el tiempo habrá bandas ansiosas por poner fin a nuestras heroicidades y, con toda la gama de armas con las que dispondremos, incluyendo escopetas, pistolas y hasta un valioso escudo antidisturbios, no deberíamos tener problemas para ocuparnos de sus anárquicos hábitos. Aunque eso no quiere decir que sean estúpidos. Si nos ven ayudando a un grupo de bomberos a apagar el fuego de una gasolinera, correrán a atacarnos. Además, el fuego se extiende con rapidez, por lo que tendremos que actuar rápidamente o ese encantador motor gráfico Havok se pondrá en marcha y el infierno se extenderá más y más.

Aunque todavía está en las primeras etapas de su desarrollo, Roll Call tiene un aspecto muy prometedor. La idea de comandar un grupo de asistencia por las calles ardientes de NYC repartiendo justicia es realmente apetecible, y el hecho de que mientras lo hagamos los edificios exploten a nuestro alrededor es también bastante excitante. Nos presentamos voluntarios para apagar todos los fuegos que nos manden.











## Información adicional

#### **IES EL HAVOK!**

En los varios niveles del juego que contemplamos vimos morir al héroe. Cada vez que reaparecía y tenia lugar una explosión, el motor Havok enviaba escombros en todas las direcciones. Nunca sabremos dónde estamos a salvo, por lo que tendremos que confiar tanto en nuestro ojo como en



#### IATRAPADO!

No vamos a pensar que todo el mundo en un edificio en llamas necesita que le rescaten. Algunas personas son miembros de bandas obsesionados con el fuego. Se esconden e intentan atacarnos desde la oscuridad. iLos muy cobardes!



## Fuego en el supermercado

A DIFERENCIA de muchos juegos en los que el fuego es un objeto estático, en este intentará quemar todo lo que pueda. Se extenderá por zonas combustibles, destruyéndolo todo en su camino, incluyéndonos a nosotros, naturalmente. Si no ayudamos a los servicios de emergencia a hacer su trabajo y no mantenemos a distancia a las bandas que quieren atacarles, los daños podrán ser fatales. Afortunadamente, nuestro escudo antidisturbios es resistente al fuego, por lo que nos proporciona un alto grado de protección.



↑ Sólo sobreviviremos si evitamos que se extienda.



★ Hay que utilizar el escudo, ya que nos protegerá del fuego.



## Rogue Trooper

## Está loco, es azul, y viene a por ti



Juez Dredd aparte, uno de los personajes más carismáticos de 2000AD, a pesar de su sempiterno aspecto de estreñido, es Roque Trooper, el último de los hombres de la Infantería Genética de Un-Earth, y un canalla miserable. Modificado genéticamente para soportar las condiciones de una atmósfera venenosa (de ahí el tono azulado de su piel, suponemos), anda sediento de venganza contra los que eliminaron a su especie en la Masacre de la Zona Quartz, de la que él fue el único superviviente. Hasta aquí, un juego de acción en tercera persona del montón. Pero ahora viene lo bueno: como Infante Genético puedes guardar tu personalidad en un chip que albergas en el cráneo. Si resultas herido puedes traspasar tu identidad a otro infante o, en el caso de los tres amigos caídos del Rogue Trooper, en el equipo que cargas contigo. Tenemos a Helm, el amigo que vive en su casco, a Gunnar, un tipo que se ha instalado en su arma, y Bagman, que habita en tu mochila.

Sin embargo, estos tres tipos ofrecerán más síntomas que los habituales en un cuadro de esquizofrenia, puesto que gracias a ello tu equipo se encarga de algunos combates en tu lugar. Helm es un maestro de la informática, capaz de piratear cualquier sistema para abrir puertas o crackear redes completas. Gunnar explora el campo de

batalla y carga tu arma de forma instintiva, o bien cambia entre el tipo de munición que se precise. También podrás configurar a Gunnar para que actúe a modo de distracción, abriendo fuego contra enemigos que no podrán verlo apoyado contra una pared u oculto entre las sombras.

El tercer y último ítem/camarada es Bagman, que se erige en una especie de ojos sitos en tu nuca. Te pasará objetos cuando los necesites o, mediante el empleo de un brazo mecánico, lanzará granadas a los enemigos que se aproximen por la retaguardia. También controla a distancia, y puedes plantarlo a modo de cebo, o bien como si de una bomba por radiocontrol se tratara.

En cada nivel hay unos objetivos que cumplir, pero Rogue Trooper es un tío atlético capaz de sortear muros, degollar a vigilantes descuidados, colarse con sigilo en los sistemas de seguridad más complejos y cumplir misiones en entornos abiertos. Tal y como susurra uno de los vigilantes enemigos al oído de su compañero antes de encontrarse con una desagradable muerte en la escena introductoria: «corre el rumor de que si Rogue Trooper te echa la vista encima, estás muerto». Así pues, nos esperan generosas dosis de sigilo. Bueno, en realidad, de sigilo modificado genéticamente o, lo que es lo mismo, el tipo de sigilo capaz de reventar ordenadores, estrangular enemigos, lanzar granadas y recargar tu arma, todo al mismo tiempo. Mucho nos temomos que Sam Fisher va a ponerse verde de envidia cuando conozca a este tipo...





## **Bombas inteligentes**

Todavía no sabemos cómo se lo montará Rogue Trooper con su equipo cuando actúe con independencia, pero una cosa está clara: redaños no le pueden faltar.

Sin la ayuda de Helm te arriesgas a recibir un balazo en el entrecejo y a no poder cruzar más puertas que las que están abiertas. Y si decides dejar a Gunnar como cebo, ¿qué tipo de ataque utilizarás a continuación? Suponemos que aquí entrarán en juego los elementos de sigilo, acompañados de las posibilidades de libre exploración. En resumen, habrá que pensar tanto como disparar, que en el fondo es lo que nos gusta a todos.





★ Sin Helm, nuestro hombre parece un lacasito andante.

↑ ¿Cómo se lo montará Rogue Trooper sin Gunnar?





## Información adicional

**ECUALQUIER TIEMPO** PASADO FUE MEJOR?

No se trata del primer videojuego de Rogue Trooper. En los tiempos del Spectrum 128k, este personaje ya protagonizó su propia aventura. En ella tenias que dar esquinazo a los guardianes y recuperar las piezas de un cohete que se hallaban esparcidas por Un-Earth. Esperemos que esta versión sea bastante mejor.

#### ÉL ES LA MUERTE

Rebellion también se encargó del desarrollo de otro juego de 2000AD, Judge Dredd: Dredd Versus Death, asi como de Sniper Elite, titulo de pronta aparición. Se supone que con la experiencia adquirida con tan brutales v futuristas juegos, Rogue Trooper debe convertirse en una auténtica pasada.





## La FIFA Interactive World Cup llega a su momento cumbre, aunque sin participación española

omo os hemos venido informando en meses posteriores (véase ROX 32), la FIFA Interactive World Cup se ha estado disputando desde octubre a diciembre a nivel mundial (países de los seis continentes están tomando parte en el evento). Hasta el momento, cada país ha tenido oportunidad de celebrar los respectivos torneos para seleccionar a los finalistas que les representaron en las diversas semifinales (por lo que se refiere a Europa eran tres: una en Londres, otra en París y otra en Berlín).

En nuestro caso, y después de que cinco de las seis plazas de finalistas quedasen ocupadas por otros tantos jugadores que se ganaron el puesto en diferentes torneos celebrados en diversos puntos de nuestra geografía, quedaba únicamente por dilucidar quién sería el sexto y último representante que se uniría a nuestra peculiar "armada invencible", y para ello Microsoft y Electronic Arts -los organizadores de este importante evento- celebraron

el día 25 de noviembre en Madrid un acto en el que 32 jugadores previamente seleccionados se enfrentaron entre sí hasta que, como en la película Los Inmortales, sólo quedó uno.

El evento, que resultó francamente emocionante, contó además con la asistencia de los conocidos jugadores Figo, Solari y Perea, que no sólo se limitaron a otorgarle brillantez al acto con su mera presencia, sino que además se animaron a disputar partidos entre sí con el juego FIFA 2005, e incluso también se dejaron abrumar por las habilidades de los mejores jugadores que participaron en el torneo.

Finalmente, el ambicionado puesto de finalista fue para César Moral, un madrileño de 17 años que derrotó pon un contundente 0-3 a su último rival, David Andrés.

Una vez reclutado al completo el equipo espanol, el siguiente paso fue acudir a la semifinal regional correspondiente, que en este caso se disputó ↑ La semifinal regional de la primera FIFA Interactive World Cup se celebró en Paris y fue muy emocionante por el nivel demostrado por todos los participantes.

en Paris el día 4 de diciembre. Lamentablemente, la diosa fortuna no fue demasiado benevolente con nuestros chicos, que eso sí, sólo fueron derrotados a la postre por la selección italiana, que fueron quienes se alzaron con el codiciado billete para la final de Zurich.

Pese a todo, la actuación del equipo español sólo puede ser calificada de sobresaliente y su segundo puesto (por encima de los representantes portugueses, belgas, holandeses y franceses) es más que meritorio.

Así pues, todo está dispuesto para que el día 18 de diciembre (pocos días después de que escribamos estas líneas) se dispute la gran final de Zurich, que tendrá presencia italiana, sudafricana, norteamericana, brasileña, australiana, inglesa y coreana. El acto coincidirá con la celebración de la Gala FIFA 2004 en la que se designará el "FIFA World Player" de este año, título al que aspiran Ronaldinho, Shevchenko y Henry.



PlayStation<sub>®</sub>2 VIVENDI UNIVERSAL



Ubisoft anuncia Rainbow Six 4

Tom Clancy y Ubisoft siguen sacándole todo el juego a las tres franquicias a las que hasta el momento han dado vida, y si Ghost Recon 2 nos ha visitado recientemente y Splinter Cell Chaos Theory lo hará en fechas ya muy próximas, la otra saga restante, Rainbow Six, se prepara para volver al primer plano de la actualidad.

La cuarta entrega de esta franquicia, que por el momento no tiene todavía un nombre definitivo, llegará durante la primavera de este mismo año, y nos propondrá, al frente del equipo Rainbow, combatir una amenaza bioterrorista. La primera novedad sustancial introducida es que además del conocido Ding Chavez -el líder del equipotambién podremos asumir el control de Diete Weber, un francotirador cuya misión consistirá en cubrir a los miembros del equipo en los momentos más delicados.

Lógicamente, ésta no será la única novedad con la que contará el juego, ya que también se nos ofrecerán nuevas armas y equipamiento, mejores gráficos, una IA remodelada de los enemigos -mucho más peligrosos y sagaces-, un nuevo modo Carrera para Xbox Live y nuevos operativos de élite (incluyendo expertos en demoliciones, electrónica y reconocimiento del terreno).



↑ Así luce el renovado motor gráfico del juego.

# A por la Liga de Campeones

EA publicará el juego oficial de la Champions

EA Sports sigue apostando fuerte por el deporte rey y además de visitarnos cada año con su franquicia más popular, FIFA, continua realizando incursiones con otras franquicias inspiradas en los diversos torneos que giran en torno al balompié.



Si anteriormente eventos como la Eurocopa o el Mundial han sido objetos de juegos licenciados por EA Sports, en este caso le toca el turno a la Liga de Campeones, el torneo que anualmente enfrenta a los mejores clubs europeos y en el que los últimos años tanto han brillado los equipos españoles.

UEFA Champions League 2004-2005 será publicado en febrero de este mismo año, y aunque por el momento no han trascendido demasiados detalles sobre su contenido, sí os podemos adelantar que en el juego estarán representados 239 equipos europeos (de las ligas alemana, inglesa, francesa y española, entre otras) y que por supuesto nuestro principal objetivo consistirá en ir superando con la escuadra que elijamos las diferentes eliminatorias hasta lograr alzarnos con el codiciado

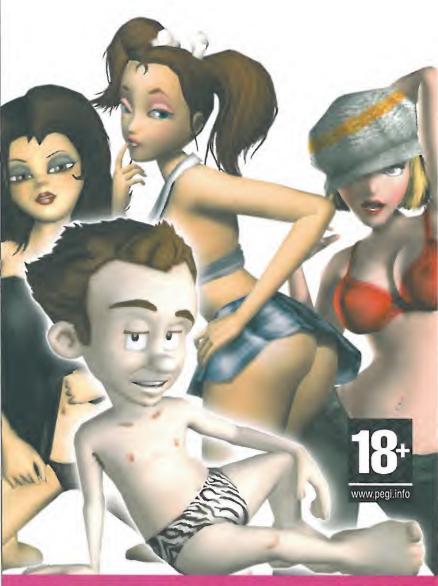








ΜΛGNΛ CUM LΛUDΣ



## WWW.WHO-IS-LERRY.COM



Entra en MoviStar & moción y descárgate el videojuego oficial para tu móvil



## X

## **BREVES**

### Regreso crónico

En una entrevista concedida por el actor Vin Diesel a un medio on line, éste confirmó que el estudio de desarrollo Starbreeze va a realizar una secuela del aclamado *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.* Al parecer, el juego ha tenido mejor acogida que incluso la propia película.

#### De vuelta al infierno

Y hablando de regresos, Eidos ha confirmado por su parte que el shooter bélico Shellshock: Nam 67 va a tener también una secuela, que será de nuevo desarrollada por Guerilla Games (creadores a su vez de Killzone)

#### Contra el terror

La serie Conflict de SCI va a tener en breve una nueva entrega. Conflict: Global Terror, que será publicado en el otoño de este año, nos propondrá de nuevo controlar a un equipo de cuatro soldados que recorrerá el mundo luchando contra el terrorismo global. El desarrollo corre a cargo de Pivotal Garnes.

#### Fuera de juego

Codemasters ha decidido ponerle el punto y final a la franquicia *Club Football*, que durante estos últimos años había servido de punto de partida para crear juegos con el nombre de los más importantes clubs europeos. En el caso de nuestro país, el Real Madrid y el Barça habían sido los equipos elegidos.

## Pequeño gran hombre

Capcom traerá la saga Mega Man a Xbox

Era uno de los pocos personajes legendarios que todavía no había puesto sus pies en nuestra consola, como ya lo habían hecho con anterioridad sin ir más lejos Sonic, Spyro, Crash... El caso es que Capcom ha decidido por fin trasvasar una de sus sagas más conocidas a Xbox gracias a Mega Man Anniversary Collection, una recopilación de la mayor parte de los juegos protagonizados por tan singular personaje (desde Mega Man 1 a Mega Man 8 y pasando por plataformas que van de la NES a la Super Nintendo, sin olvidar Playstation).

Mega Man debutó en la consola NES de Nintendo allá por el año 1987 y desde entonces han sido más de una treintena los juegos que en torno a este personaje se han publicado para las diferentes plataformas, principalmente para la generación de los 8 bits.

En principio, el lanzamiento de esta interesante recopilación está previsto para marzo de este mismo año.



## Deporte blanco

## Nobilis publicará Ski Racing 2005

Pese a la enorme cantidad de juegos que hasta el momento se han publicado para nuestra consola, todavía quedan géneros por explorar y más concretamente deportes que no han sido abordados por título alguno.

Sin ir más lejos, aunque han sido muchos los juegos que nos han trasladado hasta las pistas de esquí para subirnos a una tabla de snowboard, todavía ninguno -si no nos falla la memoria- nos había propuesto lanzarnos por las mencionadas pistas sobre los útiles más convencionales para surcarlas: unas tablas de esquí.

Y esa carencia es justo la que intenta solventar *Ski Racing 2005*, un juego que viene respaldado por el apoyo del prestigioso esquiador Hermman Maier y que nos permitirá disputar las clásicas pruebas de este deporte: eslalon, eslalon gigante, súper gigante...

Nobilis comercializa este juego que probablemente estará ya disponible cuando leáis estas líneas, y por cierto, también va a hacer lo propio con Scrapland, el juego desarrollado por el estudio español Mercury Steam del que ya os hemos hablado con anterioridad (vease ROX 34).



↑ ¿Listos para emular a Paquito Fernández Ochoa?



↑ No es una bala, ni un avión, ni Superman. Es nuestro esquiador.

## Nuevos periféricos

## Disponibles en Centro Mail

La ya de por sí extensa gama de hardware disponible para Xbox sigue incrementándose de forma incesante. En esta ocasión, el mérito le corresponde a la cadena de tiendas Centro Mail, que acaba de incorporar a su catálogo tres nuevos dispositivos. En concreto, se trata de un

Pad de control inalámbrico (39,95€), con un alcance máximo de 10 metros, un Control Pad Crystal (19,95€), del mismo color que la sugerente versión de la consola, y finalmente un adaptador RF para televisor (9,95€).







## HIP, HIP HURRA Hip Interactive nos visitó para presentar tres nuevos proyectos

El pasado mes de noviembre de 2004 dos responsables de Hip Interactive visitaron nuestro país para mostrar a la prensa especializada tres nuevos proyectos que próximamente engrosarán el catálogo de esta compañía.

El primero de ellos es *Pariah*, un singular shooter en primera persona que posee un motor gráfico francamente prometedor. Su desarrollo corre a cargo de Digital Extremes, también responsables del conocido *Unreal Tournament 2004*.

El segundo es Stolen, un juego basado en el sigilo y con una más que notable inspiración en Metal Gear Solid y Splinter Cell que, entre otras cosas, se diferencia de ellos por poseer una sugerente protagonista femenina llamada Anya.

Finalmente nos queda CT Special Forces Fire for Effect, un juego que nos propondrá combatir la amenaza terrorista y que nos llevará a vivir todo tipo de situaciones tan peligrosas como variadas. Los tres juegos serán publicados a lo largo de la primavera de 2005.



↑ Pariah.



↑ CT Special Forces Fire for Effect.



↑ Stolen.



## X

## Los más vendidos

Estaba cantado. El regreso del Jefe Maestro ha sido tan triunfal como cabía esperar, y pese a ciertas pegas que se le pueden poner a su doblaje, Halo 2 es tan absolutamente alucinante como todos imaginábamos. Su primer puesto en la lista no deja lugar a dudas. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.



## HALO 2 EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BUNGIE

Cinco millones de copias se han vendido ya en todo el mundo del juego de Bungie, y nuestro país ha puesto su gotita de arena para llegar a esa cifra record.



## HALO 2 (EDICIÓN LIMITADA)

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**Pues si, juego extraordinario, situación inaudita: *Halo* ocupa
los dos puestos de la lista con sus dos ediciones diferentes.
Algo insólito que difícilmente se repetirá.



#### **PRO EVOLUTION SOCCER 4**

EDITOR: KONAMI DESARROLLADOR: KONAMI

Era uno de los juegos más anhelados por los usuarios de Xbox y por ello no es de extrañar que los usuarios lo hayan recibido con los brazos abiertos.



#### FABLE

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: LIONHEAD

Uno de esos escasos juegos que cuanto más lo jugamos más nos gusta. Una IA prodigiosa y un mundo detallista sin igual son algunas de sus virtudes.



## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Chaos Theory está ya muy cerca, y mientras su predecesor goza de renovada popularidad gracias a su atractivo precio.



### **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**

EDITOR: ELECTRONIC ARTS DESARROLLADOR: EA

Los juegos de conducción siguen siendo todo un filón en Xbox, y si además se apuntan a la moda del tuning, el éxito está más que asegurado.



### **UEFA EURO 2004**

EDITOR: EA DESARROLLADOR: EA SPORTS

Las líneas económicas siguen dando tanto juego como el propio deporte rey en nuestro país. Lo curioso es que este juego ha desbancado al propio *FIFA*.



## TOP SPIN (CLASSICS)

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: MICROSOFT

Ha pasado ya tiempo desde su lanzamiento y por el momento su reinado sigue sin amenaza. No hay un juego mejor que este de tenis para ninguna plataforma.



## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD EDITOR: ELECTRONIC ARTS DESARROLLADOR: EA

EA continua exprimiendo la licencia de la trilogía filmica de Jackson y lo hace con uno de los mejores juegos realizados sobre la inmortal creación de Tolkien.



## PROJECT GOTHAM RACING 2 (CLASSICS) EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BIZARRE

A punto de descolgarse de la lista, es más que probable que su testigo sea recogido por el prometedor *Forza Motosports*, cuya lanzamiento está ya muy próximo.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

## Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Primavera 05		Avalanche	Eidos
_	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	Area 51	Midway	Midway
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Int.
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Microsoft
-	Delta Force. Black Hawk Down	TBA	Novalogic
	Destroy All Humans	Pandemic	THO
	Doom 3	id Software	Activision
	FIFA Street	EA BIG	EA
	Forgotten Realms: Demon Stone	Stormfront	Atari
	Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
_	Gungriffon	Kama	Tecmo
	Iron Phoenix		
-		Sammy	Sammy
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	King Arthur	Konami	Konami
	King of Fighters 2003/2004	SNK	TBA
	Lego Star Wars	Giant	Eidos
	Medal of Honor: Dogs of War	EA	EA
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take-Two	Take-Two
	NARC	Midway	Midway
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Playboy: The Mansion	Arush	Ubisoft
	Predator: Concrete Jungle	Eurocom	Vivendi Univ.
	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Tecmo	Tecmo
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	Red Ninja: End of Honour	Tranji	Vivendi Univ.
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Snowblind	Crystal Dyn.	Eidos
_	Sonic Mega Collection Plus	Sega Sega	Sema
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft
	Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	Obsidian	
_	Star Wars: Republic Commando		LucasArts
_	Starcraft: Ghost	LucasArts	Activision
		Blizzard	Vivendi Univ.
_	The Punisher	Volition	THQ
	TimeSplitters Future Perfect	Free Radical	EA
	Torque	Garage Games	JoWood
	World Racing 2	TDK	TDK
erano 05	100 Bullets	TBA	TBA
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	TBA
-	Batman Begins	Eurocom	EA
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Dancing Stage Fusion	Konami	Konami
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Midway
	NBA Street	V3 NuFX	EA
	Oddworld: Stranger's Wrath	Oddworld In.	EA
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Sniper	Elite Rebellion	
	SNK Vs. Capcom Chaos		TBA
	Star Wars Episode III	SNK Playmore	SNK Playmore
		LucasArts	LucasArts
	The Incredible Hulk Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Radical	Vivendi Univ.
	THE TARKY S MAINDOW SIVE LOCKSOWN	Ubisoft Montreal	Ubisoft

\*Estas fechas estan sujetas a cambios.

## **Estadísticas Xbox**



#### LEYENDA

Es tan bueno como esperaba ... 54%

> No es tan bueno como esperaba pero me ha gustado......31%

Me ha decepcionado ...







www box.mad@mcediciones.es

₩ Blinx 2.

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.

#### **UN POQUITO DE POR FAVOR** Hola señores. He comprado recientemente la consola Xbox y puedo decir que está bien, pero lo malo es que soy un aficionado a los juegos de rol y lamento decir que en Xbox no hay un gran número de estos maravillosos juegos, al menos títulos que estén disponibles en España. ¿Por qué sucede esto? ¿Qué cantidad de aficionados es necesaria para que las compañías traigan estos videojuegos a España? Éstas son mis preguntas, espero que me respondáis ya que así podréis aclarar la situación

de todos los aficionados a este género que existen. Alvaro Espinosa (correo electrónico)

Sentimos tener que haber resumido tu carta, y no podemos sino recomendarte algunos de los mejores juegos que han salido al mercado en el género que mencionas. Suponemos que habrás jugado a Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República, pero si no lo has hecho aún estás a tiempo, y además pronto saldrá su segunda parte (puedes leer un completo análisis en este mismo número). Fable es otra de las mejores opciones que puedes comprar para Xbox, una gran aventura donde el rol y la interacción con otros personajes crea una gran atmósfera de juego. La tercera opción bien podría ser Deux Ex: Invisible War, un juego de rol en primera persona. Sin olvidarnos de Sudeki, que tampoco está nada mal. Respecto al número de juegos de rol, en realidad no es una situación exclusiva de nuestro país, puesto que en España se lanzan prácticamente el 100% de los juegos que llegan al mercado europeo. Otra cosa es que no todos los juegos desarrollados en Japón acaben apareciendo en Europa, aunque tenemos que decir que tampoco hay tantos títulos del género que nos mencionas que sólo hayan salido en el mercado nipón.



Jequil Tours (correo electrónico)



↑ Steel Batallion: Line of Contact.

La verdad es que vas a tener que currártelo de lo lindo para conseguir todos los coches que nos mencionas, pero aquí te ofrecemos la lista de coches disponibles y lo que tienes que hacer para obtenerlos:

Ferrari 250 GTO. Gana el desafío de kudos en Bronce.

Mercedes Clk-Gtr. Gana el desafío de kudos en Oro.

Porsche 911. Gana el desafío de kudos en plata. Tvr Speed. Gana el desafío de kudos en

**UN JUEGO PARA PASAR EL "GATO"** Hola os escribo porque tengo un par de dudas: la primera es que me gustaría que me ofrecierais algo de información sobre Blinx 2: la segunda duda es saber si pueden jugar dos jugadores a Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Josue Rumbo (correo electrónico)

Cuando leas estas líneas ya tendrás disponible el juego Blinx 2 (puedes además leer su análisis en este mismo número) para comprarlo, pero te podemos adelantar que las novedades más destacables que presenta esta secuela son la mayor libertad de juego y los modos multijugador, tanto cooperativos como a la hora de enfrentarte a

otros jugadores. Por otro lado, Splinter Cell 2 tiene uno de los modos multijugador más divertidos que puedes encontrar hoy día en el mercado, donde dos jugadores tratan de infiltrarse mientras otros dos tratan de cazarlos jugando en primera persona, eso sí, usando las funciones y características de Xbox Live.

#### A TODO MECH

Saludos. Estoy pensando comprar el juego Steel Batallion: Line of Contact pero en un foro de Internet he podido leer que la caja grande de este juego venía con un "pedazo" de mando, el juego para un jugador y la versión para juego on line.

Xullo Nogueira (correo electrónico)

Efectivamente, todavía es posible encontrar algunas de las escasas unidades del juego que se pusieron a la venta en España. También has acertado en cuanto al contenido de la enorme caja, pero aunque su precio también es grande, las satisfacciones que ofrece compensan con creces la inversión que realizas.

#### **COMPLETAR SUDEKI**

Os escribo porque estoy atascado en Sudeki. La cuestión es cómo acabar con el robot final con el que tenemos que pelear. Tengo el personaje principal en el nivel trece con unos 1.600 puntos de vida, pero sólo cuenta con una única habilidad, que hace muy poco daño. Para colmo de males, cuando logro debilitarlo un poco, se recarga la vida y no se qué más puedo hacer, pues a mi me mata de un solo disparo y me cuesta mucho escapar de él. Seguro que estoy dejando de lado cosa porque me paso todo el rato dando vueltas a su alrededor. También quería aprovechar la ocasión para mostrar mi descontento por no poder disfrutar de un juego como Riddick con subtitulos en castellano.

Mario (carta)

Básicamente, este robot (que no es el enemigo final del juego), tiene varios tipos de potentes ataques, pero conseguirás derrotarlo si te centras en golpearlo en sus ojos y alrededores usando tus ataques más potentes. Para evitar que se recargue, ataca sus brazos cuando esté realizando este movimiento para interrumpirlo, verás como ahora no te resulta tan difícil. Comprendemos tus quejas sobre Riddick, ya que se trata de un juego realmente bueno que muchos usuarios pueden no disfrutar plenamente por no tener soltura con el inglés, pero afortunadamente cada vez son mayoría los títulos que aparecen con los textos traducidos a nuestro Idioma.

## **DESDE EL FORO**

por responderme.

## www.revistaoficialxbox.net

Como era de esperar, el número de mensajes comentando las virtudes y los fallos de Halo 2 se han multiplicado en el foro. Hay opiniones de todas clases y para todos los gustos; por un lado amargas quejas sobre el doblaje del juego y algunos fal-los en las texturas por parte de Link\_Nintendo, a quien secundan foristas como Rastan, Axl o Molist. Otros usuarios, en cambio, como Tyrant (quien se ha pasado el juego ipor octava vez!), no dudan en afirmar que sus gráficos, jugabilidad y acción lo sitúan como el mejor shooter disponible en el mercado. Por otro lado, Jacobo\_249 anda buscando ayuda para solucionar un problemilla en Sudeki; esperemos que pronto le echen un cable al igual que a Pepinillo, quien busca algunos trucos para sacar el máximo partido de Project Gotham Racing 2. Takedown se desmarca de los juegos actuales destacando la futura aparición de Quake 4, un título que además de presentar un aspecto gráfico muy prometedor, vendrá a continuar la jugabilidad de Quake 2, teniendo en cuenta el enfoque único multijugador que propuso Quake 3. Deimos sigue dis-



frutando de esa maravilla llamada *Ninja Gaiden*, e intenta conseguir todos los escarabajos de oro que le permitan desbloquear los extras; menos mal que Rastan ha solucionado rapidamente sus problemas. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

OVILATINO TAMBIÉN EN TU **TELEVISIÓN** 



Barcelona · Madrid · Zaragoza · Valenciá

### Envila XB 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.69

1000	1 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	33 V	<b>Eva</b>	SPLASS	
Cód.05263	Cód 05264	Cód.05318	Cód 20022	Cód.18737	Cod 18622
(GP (3)	MORIDCOL	263632	SECRETARIS		
Cód.05266	Cod 05268	Cód.05270	Cód 18502	Cód.18260	Cod 16167
2002	POREATAPAN	2002	<b>学术</b> 等	40 G	no orb
Cód.05271	Cod 05272	Cód.05273	Cod.09087	Cód.06417	C6d 03710
Alesi 🗷 🗃	多原可可以	AJ . 23	COMPRED OF	THE MAKEUM	SPLASS
Cód.05277	Cod.05284	Cód.05307	Cód 04154	Cód.04152	Cod.18737
<b>3 2 3</b>	<b>1</b> 21	CUNAROO!!	Ly / Islan	8.3	200
Cód.05308	Cod 05262	Cód.30278	Cód,12549	Cód.32750	Cod 32747

#### 69

Envía XB 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.						
X 8 59971 Crin dey - Boulevard of broken	XB 68006 - Himnosfut - Espanyol					
XB 59970 - Blu - Curtain falls	XB 59948 - Bellonse - Work it out					
XB 59969 - Abrill Labine - Nobody 5 home	XB 59947 - Allannis Morizete - Ironic					
XB 54562 - Juanchows - No soy un bastrit	XB 59946 - D 411 - Dumb					
X 8 59968 - Yamella - DJ	XB 59945 - Robihe Will - Let me enter					
XB 59967 - Emhinen - Lose It	XB 59944 - Athomik Cithen - The tide					
XB 54561 - EME-Clan - Sopa fria	XB 59943 - Huxher - Confessions pt 2					
XB 54560 - Los Hombres G - Por que no ser	XB 54527 - Ant, O + Mhalu - Devuely					
XB 54558 - Stoopa - Ya no me acuerdo	XB 59942 - Grhen dey - American Idio					
XB 54558 - Lus - Un nuevo dia brillara	XB 59941 - The Strees - Blinded by th					
X B 68006 - Himnosfut - Espanyol	XB 59877- Keliess - Trick me					
XB 59948 - Bellonse - Work it out	XB 59876 - Mari Winamss - I don it wa					
XB 59947 - Allannis Morizete - Ironic	XB 60718 - Evanesense - Everybody 's					
XB 59946 - D 411 - Dumb	XB 60717 - The Calin - Our lives					
XB 59945 - Robine Will - Let me enterta	XB 59875 - N.A.R.D Maybe					
XB 59944 - Athomik Cithen - The tide is	XB 54473 - Mr. Omar - Dale don dale					
X B 59943 - Huxher - Confessions pt.2	XB 54472 - Endy y Lukas - Mirame a la					
XB 54527 - Ant. O. + Mhalu - Devuelvem	XB 54471 - Soverr - El hombre de hiel					
XB 19942 - Grhen dey - American idiot	XB 59874 - Despena Bandi - Opa opa					
XB 59941 - The Strecs - Blinded by the	XB 54470 - OVK - Ni te das cuenta					
XB 50877- Kelless - Trick me	XB 59869 - Alans Moricete - Everythi					
XB 59876 - Mari Winamss - I don't wan	X 8 60715 - Leny Crabiz - Where are					
XB 60718 - Evanesense - Everybody 's	XB 54456 · La Aventura - Obsesion					
XB 60717 - The Calin - Our lives	XB 59868 - Yamella - Thank you					

## wia XBJ 1010 al 7202 o llama al 806.52.60.50





XBP 85062 - TYNNA TURNHER - OPEN ARMS
XBP 85060 - MANI ST PRESHER - THE LOVE OF RICHAR.
XBP 85059 - CELHINNE DION - YOU AND I
XBP 85058 - NORA YONS - THOSE SWEET WORDS XBP 85056 - DJ TIESSTTO - JUST BE

XBP 85055 - BOB MARLEY - BUFFALO SOLDIER

XBP 85053 - PEDRO J. HERMOSIYA - CARACOLA SUBMA..

XBP 84061 - DESTINHY XAILD - LOSE MY BR...

XBP 84960 - POL UELHER - WISHING ON A S. XBP 84959 - RAMSTEHIN - AMERIKA XBP 84953 - DE CORRSS - ANGEL XBP 84952 - NELLHY - MY PLACE

XBP 84951 - ROBIEE WILLIHAMS - RADIO XBP 84689 - TOMAS ANDER - KING OF THE. XBP 84687 - KEKO - LA BRISA XBP 84685 - PINC - LAST TO KNOW

XBP 84684 - DABID BISVAL - ME DERRUMBO XBP 84683 - HEAMON - FUCK IT (I DON T...)

XBP 84681 - SISOR SISTER - TAKE YOUR... XBP 84679 - PAULA RUBIO - PERROS XBP 84678 - DABID BISVAL - PERMITAME... XBP 84677 - LIMB VIZKIT - BUILD A BRIDGE

XBP 84673 - NORA JONS - FEELIN IN TH... XBP 84613 - SUGARBEBAS - IN THE MIDDLE XBP 84611 - METALIKA - WHISKEY IN THE JAR XBP 84610 - HILARI DUFF - COME CLEAN

nyfa XBI 35236 al 7202 o llama al 806.52.64.86





## CHATEA. OPINA: TODO SOBRE FUTBO con gente de tu ciudad: CHATEA AHORA envia KEDEMOS al 7

El Buscador de Canciones. Más de 5.000 referencias. Encuentra AHORA Polifónicas - envia cualquier canción Tonos - envia 1000

## nvija XBS 16222 al 7202 o llama al 806.52.60.70

	XBS 77076 > Galope de caballo	XBS 77048 > Sirena de policia
	XBS 77217 > Gatico	XBS 77243 > Del pita del
	XBS 77077 > Gato enfadado	XBS 77178 > Cuñaaaaao
	XBS 77078 > Gato maullando	XBS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
4	XBS 77079 > Gato ronronea	XBS 77258 > Coge el puto telcabroni
H	XES 77095 > Insector volando	XBS 77176 > Españ. Franco ha muerto
7	XBS 77088 > Jaguar	XBS 77166 > Doctor Maligno
	XBS 77247 > Un poquito de por favor	XBS 77062 > Buho
1	XBS 77018 > Teléfono antiguo	XBS 77063 > Burro
	XBS 77002 > Crito de Tarzan	XBS 77065 > Caballo
	XBS 77123 > Que alguien me coja!	XBS 77064 > Caballo relinchando
	XBS 77058 > Pedo	XBS 77106 > Cazando al pavo
	XBS 77196 > Tienes un mensaje nuevo	XBS 77066 > Cerdo
	X8S 77176 > Españoles Franco ha.	XBS 77068 > Chimpance excitado
	XBS 77244 > Y esooooo	XBS 77070 > Elefante
-	XBS 77186 > Alo alo te pierdo	XBS 77072 > Focas
	XBS 77188 > Arrança llevo manos libres!	XBS 77071 > Gailinas
ٽر	XBS aznar > Aznar	XBS 77075 > Callo
	VPC horic > Poric	VDS 77074 > Callo cacareando

XBS 77011 > Bes XBS 77006 > Gemidos XBS 77010 > Gemidos 2 XBS 77009 > Gemidos rapidos x 8 s 77002 > Grito de Tarz XBS 77000 > 20th Century Fox 77008 > Oooh XBS 77007 > Orgasmo XBS 77116 > R2D2 XBS 77020 > Explosion xBS 77119 > Bebe gracioso x B S telefono > Teléfono antiguo

xBS 77118 > Tirando del Water

XB5 77063 > Burro XBS 77052 > Erupto bruto



Cargado de buenos juegos y muchas promesas, algunas cumplidas y otras sin cumplir, 2004 se acaba y llega 2005, un año marcado por la expectación y la incertidumbre: ¿cuándo saldrá finalmente la nueva Xbox? ¿Será compatible con la original? Aún no podemos responder a esas preguntas que, por otro lado, quizá sea demasiado pronto formular, porque hay más de 400 juegos en producción para nuestra consola favorita, síntoma inequívoco de que aún nos queda mucho que ver y jugar antes de plantearnos qué nos deparará la siguiente generación de Xbox.

## Un avance de los juegos de 2005

omo siempre, las fechas de lanzamiento de los juegos son tan variables como el ancho de banda de una ADSL, así que hay pocos títulos que podamos situar en un punto concreto del año. No obstante, hemos querido intentar ordenarlos con cierto orden cronológico para que puedas hacerte una idea del tiempo que falta para poder disfrutar de algunas de las más prometedoras producciones que nos reserva este 2005.

### **ENERO**

El año comienza con unas cuantas licencias de cine y televisión, así como una gran pro-



↑ Advent Rising.

ducción de ciencia ficción que promete destacar por encima de las otras: Advent Rising, una aventura de acción de ciencia ficción que abre una trilogía de juegos en los que el guión presentará al jugador elecciones que alterarán dramáticamente su curso, añadiendo así cierto aliciente a un género que suele adolecer de cierta carencia de contenido. Además, su protagonista podrá blandir dos armas, dando algo más de variedad a la acción y el combate. Precisamente esa variedad parece estar ausente de otra de las novedades de este mes, King Arthur, un juego que ya ha salido en Estados Unidos y que es licencia de la película de igual nombre recientemente apare-



★ King Arthur.



↑ Robotech Invasion.

cida en DVD. King Arthur permite elegir entre cinco personajes y tiene una mecánica de juego muy similar a la de Baldur's Gate Dark Alliance y Gauntlet, ambientando la acción en una Britania de hace 1.500 años ocupada por los romanos.

Ya en el terreno de las licencias de TV tendremos *Robotech Invasion*, juego de acción futurista con grandes robots, soldados, vehículos varios y una historia procedente del anime. También de la pequeña pantalla, y tras su paso por PC, llegará *CSI: Crime Scene Investigation*, una aventura gráfica convencional que incluirá varios casos originales de los chicos de CSI Las Vegas.



↑ CSI: Crime Scene Investigation.

El capítulo de los deportes quedará cubierto con dos secuelas: Outlaw Golf 2 (un golf con chicas explosivas) y NFL Street 2 (fútbol americano callejero). Por su parte, Sonic Mega Collection Plus nos traerá una recopilación de algunos de los mejores juegos del famoso erizo de Sega. Enero terminará con dos importantes lanzamientos: Close Combat First to Fight, un juego bélico moderno desarrollado junto con el Cuerpo de Marines de Estados Unidos, y Midnight Club 3 DUB Edition, el más serio y sólido competidor de Need for Speed Underground que, entre otras cosas, te permitirá circular libremente por la ciudad, sin circuitos cerrados.



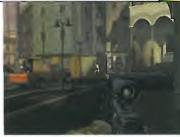
↑ Outlaw Golf 2.



↑ NFL Street 2.



**↑** Sonic Mega Collection Plus



↑ Close Combat First to Fight.



↑ Midnight Club 3 DUB Edition.



↑ Star Wars Republic Commando.



**↑** Mercenarios.



↑ Forgotten Realms Demon Stone.



↑ Star Wars Los Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith



Aunque no sea licencia directa de ninguna película, Destroy All Humans está claramente inspirado en Mars Attacks, si bien nos pondrá en el papel de los alienígenas que tienen que acabar con la raza humana en lugar de en el bando contrario, que suele ser el habitual. Además de grandes escenas de acción, el juego contará con un humor salvaie.

La dosis bélica del mes de San Valentín vendrá de la mano de dos pesos pesados, ambos ambientados en la Segunda Guerra

Mundial: Brothers in Arms y Medal of Honor: Dogs of War. El primero se distinguirá de sus competidores por un sólido mecanismo de escuadrón al que podrás dar órdenes y un mapa táctico que ayudará a planear los movimientos y acciones de cada misión. Del segundo no hay información excepto que, según un comunicado de EA, "avanza la serie presentando a los jugadores una nueva forma de jugar".

La nota de color de febrero la pondrá Playboy The Mansion (el juego de estrategia que te permitirá levantar el imperio Playboy), mientras que Otogi 2: Immortal Warriors nos devolverá al Japón feudal en un juego de acción y demonios que sigue fielmente el corte de su predecesor.

También tendremos deportes con UEFA Champions League 2005 (que seguramente será una adaptación de FIFA) y Forza Motosport, que será el primer juego de simulación de conducción exclusivo para Xbox, con más de 60 circuitos, un número similar de vehículos licenciados, soporte Xbox Live y un modo carrera que enganchará a más de uno.



La acción será protagonista absoluta, tanto en primera como en tercera persona y tocando diferentes subgéneros, temáticas y épocas. Sam Fisher comenzará su nueva aventura en Corea del Norte, con una ambientación mucho más realista que ya



↑ Constantine.



↑ Destroy All Humans.



↑ Brothers in Arms.



♠ Playboy The Mansion.

## Reportaje: Un avance de los juegos de 2005



↑ Otogi 2: Immortal Warriors.



↑ Cold War.

>>> sorprendió en el E3 de 2004 a quienes tuvieron la oportunidad de ver *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory.* De parecido corte será *Cold War*, un juego de acción en primera persona en el que el sigilo cobrará también un papel muy relevante, aunque a diferencia del juego de Ubi éste estará protagonizado por un periodista (ex agente de la CIA) y ambientado en la Unión Soviética de la Guerra Fría.

Más convencional será la acción de *Delta Force: Black Hawk Down* (conversión del título para PC) y *PainKiller* (también procedente del PC pero dentro del terreno de la fantasía, con una guerra en el purgatorio). Por su parte, *Pariah* intentará asombrar con una sólida inteligencia artificial y sorprendentes secuencias de acción en vehículos, que mientras que este juego ocuparán solamente algunos niveles, en *Notorious: Drive to Kill* serán protagonistas, pues se trata de un juego de combate de coches en los que irás con miembros de tu banda sembrando el caos por diferentes escenarios.

Cerrando el apartado de acción del mes de marzo, hay dos títulos muy interesantes a priori por las propuestas que hacen. CT Special Forces: Fire for Effect es un juego de acción en tercera persona que se podrá jugar con dos personajes diferentes, uno de ellos más enfocado en la acción pura y dura y otro en el sigilo. Cold Fear también ofrecerá la misma perspectiva, pero en un entorno bien diferente: un barco fantasma que lo convierte en el primer juego de terror del año.



↑ Notorious: Drive to Kill.



↑ Delta Force: Black Hawk Down.

Aunque en este primer trimestre andaremos un poco escasos de juegos de plataformas, probablemente *Super Monkey Ball Deluxe* valga por varios, pues recuperará la esencia del género dándole cierto toque pintoresco con un simiesco protagonista. Tampoco hay muchos arcades, de modo que la compilación de *Metal Slug 4 y 5* tendrá que cubrir el expediente.

Por último, en marzo tendremos otra aventura gráfica, **Still Life**, que en tercera persona nos llevará a recorrer diferentes escenarios en dos épocas distintas mientras investigamos una serie de crímenes relacionados entre sí.

### PRIMER TRIMESTRE

Evidentemente la mayoría de los juegos de 2005 aún no tienen fecha concreta, pero hay unos cuantos que, en teoría, saldrán a lo largo del primer trimestre, lo que significa que lo harán de mediados de febrero en adelante, salvo algunos títulos de reciente aparición en Estados Unidos que podrían llegar en cualquier momento y casi sin previo aviso.

El género que contará con más títulos seguirá siendo la acción en primera y tercera personas, con bastantes producciones que podríamos reunir bajo el paraguas de la ciencia ficción.

Area 51 nos llevará a la famosa base militar norteamericana en formato de FPS y con tres personajes distintos para descubrir los supuestos secretos que oculta el go-



↑ CT Special Forces: Fire for Effect.



**↑** Forza Motosport.



↑ PainKiller.



↑ Pariah.



↑ Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory.



**↑** Cold Fear



↑ Super Monkey Ball Deluxe



↑ Metal Slug 5.



↑ Scrapland.





♠ Area 51.



↑ Doom III.



↑ Starcraft: Ghost.



↑ 25 to Life.



♠ Far Cry Instincts.



↑ Tom Clancy's Rainbow Six 4.



↑ The Punisher.



↑ Conker: Live & Reloaded.



↑ Mech Assault 2: Lone Wolf.

>>> bierno. En Scrapland -desarrollado por el estudio español Mercury Steam-controlaremos a un robot que se ha montado a sí mismo con piezas de un desguace, aunque no será ni por asomo tan grande como los robots de combate de Mech Assault 2: Lone Wolf, cuya gran novedad será la de poder combatir también con los soldados fuera de sus trajes de batalla. Los esperados Doom III, Far Cry Instincts y Starcraft: Ghost también tienen prevista su aparición en estos primeros meses del año, si bien el que tiene más papeletas para hacerlo vista la solidez de la versión que hemos podido probar es el título de id Software.

La acción táctica en primera persona, con un potente multijugador en Xbox Live en el que podrán participar hasta 16 jugadores y modo cooperativo, llegará con Tom Clancy's Rainbow Six 4 (nombre no definitivo), que promete dar nuevos aires a la saga con una accesibilidad superior a la de anteriores entregas. Dejando a un lado al terrorismo pero sin abandonar el mundo del crimen y ya en tercera persona, veremos 25 to Life, que como policías o mafiosos nos permitirá crear nuestra particular carrera en el hampa. Por su parte, Stolen nos convertirá en una atractiva ladrona equipada con toda suerte de artilugios de alta tecnología, una envidiable agilidad y un notable conocimiento de las artes marciales para robar un montón de valiosos objetos. También al margen de la ley se encuentra el protagonista de The Punisher, que librará su propia guerra contra el crimen como en la película de igual título.

Cambiando de tercio, Conker: Live & Reloaded será el debut del salvaje personaje

de Rare en Xbox en un intenso juego de acción con gore a raudales, opción a jugar en equipo y soporte para Xbox Live.

Los aficionados al rol no tendrán que esperar mucho para poder disfrutar de *Jade Empire*, la nueva producción de BioWare ambientada en un universo totalmente original, y *The Bard's Tale*, el juego que quedara nuerfano tras la desaparición de Acclaim y que recupera una de las sagas clásicas del género para suerte de todos los que tuvimos oportunidad de descubrir el rol con ella.

Otra saga, en este caso de lucha, crecerá con una nueva entrega en este comienzo de año: **Dead or Alive Ultimate**, que casi diez años después de la aparición del original, logrará despuntar de sus competidores y convertirse en el juego de lucha más potente para Xhox

Finalmente, dos propuestas diferentes para este trimestre: *Un Vecino Infernal 2*, que te propone convertirte en la pesadilla de la comunidad de vecinos, y *Oddworld Stranger's Wrath*, que no dejará atrás el halo de originalidad que ha caracterizado a la única saga que se ha atrevido a tratar temas muy serios desde una perspectiva humorística y con mucha inteligencia, si bien será un juego mucho más orientado a la acción que los anteriores.

## **QUIÉN SABE CUÁNDO**

En este bloque están algunos de los títulos más importantes anunciados para 2005. La inmensa mayoría no tiene fecha definida, sí bien el lanzamiento de algunos debería estar sujeto al del estreno de una película por



↑ Jade Empire.

## Reportaje: Un avance de los juegos de 2005



↑ The Bard's Tale.



↑ Oddworld Stranger's Wrath.

>> ser licencia de ella. Tal será el caso de Star Wars Episode III, que supuestamente llegará en mayo precedido, un mes antes aproximadamente, por Lego Star Wars, una aventura basada en los tres primeros episodios de la saga de Lucas ambientada en un universo construido con Lego y protagonizada por personajes del mismo juego de construcción, eso si, caracterizados como los de las películas.

De igual modo, Batman Begins debería lanzarse con la película, que explorará los inicios del joven Bruce Wayne en su lucha contra el crimen. También Scarface se estrenará en 2005 y tendrá un juego de criminales protagonizado por uno de ellos: el implacable Tony Montana. Otras películas que se han licenciado para juegos son King Kong (el remake del clásico que está haciendo Peter Jackson), Torrente 3 (con el ubicuo Santiago Segura metido en el proyecto) y Robots (filme de los creadores de Ice Age). Pero no sólo el cine de estreno nos permitirá convertirnos en protagonistas de primera mano: también títulos como The Fast and



♠ Batman Begins.

The Furious (A todo gas) y Tiburón tendrán su juego... Más vale tarde que nunca.

A pesar de su nombre, El Padrino no será un videojuego de película, sino la respuesta de Electronic Arts a GTA: San Andreas, que también llegará a Xbox este año. Asimismo, procedentes de otras plataformas tendremos Sid Meier's Pirates!, remake de un juego muy antiguo y Half-Life 2, aclamado ya por muchos como el mejor FPS de 2004.

Como todos los años, tendremos nuevas entregas de infinidad de sagas que intentan mejorar a sus predecesores en su cita anual habitual, aunque a veces la cosa se queda en un mero intento. De todos modos es pronto para juzgar, aunque si sabemos que se lanzarán Battlefield: Modern Combat (debut en Xbox del popular multijugador para PC), Carmageddon (revisión del polémico juego en el que te dan puntos por atropellar gente), FIFA Street, NBA Street V3, Fight Night 2005, TimeSplitters Future Perfect, Hitman Blood Money, Project Zero 2, World Racing 2, Dead to Rights 2,



↑ Star Wars Episode III.



♠ Scarface.



↑ Lego Star Wars.



↑ Robots.



↑ The Fast and The Furious.



↑ Half-Life 2.



♠ GTA: San Andreas.



♠ Battlefield: Modern Combat



↑ Un Vecino Infernal 2.

↑ Dead or Alive Ultimate.

↑ Sid Meier's Pirates!.



↑ FIFA Street,

## XOOX



↑ TimeSplitters Future Perfect.



♠ Dead to Rights 2.



**↑** Kameo Elements of Power.



**↑** Mortal Kombat Shaolin Monks.



♠ Red Ninja: End of Honor.



↑ Roll Call.



↑ Predator Concrete Jungle.



**↑** Commandos Strike Force.



**↑** World Racing 2.

>> Mortal Kombat Shaolin Monks, Moto GP 3, Bloodrayne 2, Burnout 4, Dead or Alive 4 Code Cronus, Perfect Dark Zero y Wreckless 2, entre otros. Asimismo veremos por fin Juiced, aunque aún no sabemos si con todas las licencias de coches y demás que tenía originalmente.

Que nadie se asuste: hay juegos de contenido o concepto original o, al menos, ideas que no llevan un ordinal, de momento, al final del nombre. Las

aventuras de acción tendrán dos protagonistas femeninas que, si tienen suerte, repetirán a buen seguro en 2006. En Kameo Elements of Power controlarás a una princesa capaz de transformarse en distintos monstruos, mientras que en Red Ninja: End of Honor serás una ninja en el Japón feudal (una idea pelín peregrina, sin duda).

En tercera persona saldre-

mos de cacería para recuperar nuestro honor en Predator Concrete Jungle, utilizando el sigilo cuando sea conveniente. Igualmente discretos ha-

brán de ser nuestros movimientos en Rogue Trooper, otra aventura de acción inspirada en los cómics 2000 AD. Con Project Snowblind nos adentraremos en un universo cyber-punk en formato de FPS y en Roll Call tendremos la curiosa misión, también en primera persona, de coordinar mediante órdenes de voz a los servicios de emergencia de una ciudad.

Y no podemos olvidarnos de Commandos Strike Force, que supone el salto de la exitosa saga de Pyro Studios al género de los FPS y su regreso a Xbox con un juego que pretende nada menos que medirse con producciones de la talla de Medal of Honor y Call of Duty.

Por último, dos juegos de estrategia: The Movies (un auténtico juego de cine, obra de Peter Molyneaux) y Battlestations Midway, un juego que combina acción y estrategia en tiempo real para ofrecernos algunas de las batallas navales más conocidas de la Segunda Guerra Mundial.

Son muchos juegos y más aún que se quedan en el tintero, pero no cabe duda de que 2005 va a ser un año muy intenso en Xbox, con un buen montón de producciones exclusivas y grandes juegos de probado éxito que tratarán de explotar al máximo las capacidades técnicas y online de la consola. Algunos de ellos lo conseguirán y otros se quedarán en el camino. Seguro que más de uno se retrasa y aparece en 2006, mientras que otros serán cancelados antes de ver la luz, como de hecho ya ha sucedido con algunos... Nos quedan 11 meses para contártelo.



♠ Project Snowblind.



↑ The Movies.

Zero 2.



↑ Battlestations Midway.

## ALGUNOS GHOST SON DEL MÁS ALLÁ. DTROS TE LLEVARÁN ALLÍ.





Corea del Norte. 2007. Tú lideras a los Ghost, la mejor fuerza terrestre del mundo. Tus órdenes:

Acabar con una aguerrida facción militar Coreana antes de que desencadene un Armagedón nuclear a escala mundial.

Bienvenido a la guerra del mañana soldado. Sólo trata de salir vivo de ella.

www.ghostrecon.com

PANTALLA XBDX

DISPARA DCULTO TRAS LAS ESQUINAS CON EL RIFLE DE ASALTO M29.



MODOS MULTIJUGADOR EXCLUSIVOS HASTA 16 JUGADORES ONLINE.



PIDE APOYO AÉREO

TOM CLANCY'S

GHOST REC®N

NOVIEMBRE 2004



PlayStation 2









Complejo Europa Empresariol. Edificio Londron Playa de Linnoren, 2 planta 1º Ctra. N Vil Km 24. 00000 Los Romas (Mastrid) WWW.UBISOFT.ES



El imponente shooter de Eidos no te dejará helado

## Project: Snowblind



n nuestro trabajo, analizamos multitud de títulos para Xbox de excelente
factura, pero rara vez se nos cae la
mandíbula al suelo como nos pasó
cuando clavamos la vista en *Project:*Snowblind. Confortablemente arrebujados
en las butacas de la sala de proyecciones
del Dolby Centre, disfrutamos de una demo
impresionante y de unas cuantas horas de
adictivas partidas antes de arrinconar a John
Chowanec, jefe de producción, y asaltarlo
con una batería de preguntas.

Project: Snowblind es la primera incursión del equipo de desarrollo de Crystal Dynamics en el género de los shooters en primera persona. «Queríamos atar todos los cabos fundamentales antes de embarcarnos en el proyecto, de modo que dedicamos muchas horas a jugar con otros shooters en primera persona, intentando discernir lo bueno de lo sobrante», explica Chowanec.

Project: Snowblind se ambienta en un futuro próximo, si bien a diferencia de las típicas visiones caóticas futuristas, descarta las tonalidades grises y oscuras a favor de unos escenarios coloristas. «Estamos muy orgullosos de la ambientación luminosa y vibrante del juego», destaca Chowanec. «Creemos que contribuye a trabajar en una atmósfera dinámica».

El juego narra las desventuras de Nathan Frost, antiguo integrante de las Fuerzas Especiales que resultó fatalmente herido y cuyo cuerpo fue reconstruido pieza a pieza. Sin embargo, nuestro Robocop particular luce algo más que un esqueleto de titanio y una especial destreza con la pistola, ya que la resurrección robótica ha dotado »



♠ Aprovecha en todo momento el respaldo que ofrece tu equipo.



## Acceso Exclusivo: Project: Snowblind

>> el juego son infinitas; nos encantó la escena en la que Frost se apoderó a distancia de un robot andante y, acto seguido, lo utilizó para abrirse paso entre una interminable oleada de soldados enemigos, hasta el punto de reducir su número antes de que el robot acabara hecho trizas.

Las granadas también merecen capítulo aparte, y algunos de los periféricos más alternativos son imaginativos y tremendamente útiles a partes iguales. Cuando te encuentras acorralado tras un muro o construcción semejante que se reduce por momentos, basta lanzar un Riot Wall, un fantástico artilugio portátil que te provee de un escudo energético temporal desde el que puedes disparar en situaciones de apuro.

Los fascinantes nanopoderes de Frost elevan a este ya de por sí espectacular shooter a cotas de profundidad inimaginable. Todos son susceptibles de mejora, y del jugador depende centrar sus esfuerzos en reforzar algún ámbito de experiencia concreto. «Queríamos introducir algunas ideas

↑ Repele a las naves con cañones.

nuevas en los tradicionales poderes genéricos incluidos en otros juegos», continúa Chowanec. «No falta el variador de velocidad de las balas (Reflex Enhancer), aunque otras nanohabilidades están poniendo a prueba los límites de los shooters en primera persona. Electrical Storm fue la que nos cautivó por encima de todas. Lanza un destructivo rayo de luz que se desplaza por el escenario a una velocidad sorprendente y fríe a cualquier enemigo que aparezca en pantalla. Dicho rayo de energía cuenta con lA propia, la cual determina su comportamiento a tenor del entorno.»

Pero las armas no fueron las únicas beldades de *Project: Snowblind* que casi nos secan los lacrimales ante la imposibilidad de parpadear: el contingente humano también es de armas tomar, valga la redundancia. Tus compañeros de pelotón controlados por la lA piensan y actúan de forma independiente, y hacen todo lo posible por proteger tu vida. «En muchos shooters tu equipo se limita a recibir balazos hasta que no queda



↑ Las granadas EMP te ciegan.

ni un integrante con vida», afirma Chowanec. «Nosotros queríamos crear un equipo de apoyo en el que el jugador pudiera confiar, y cuya máxima prioridad fuera la de salvar el pellejo.»

Subestimar al enemigo es un error fatal y pueril que puedes cometer en cualquier momento. Si logras auparte a uno de los impresionantes blindados andantes, empezará a cundir el pánico entre los que se hallen en derredor. Si hay otro robot similar parado en las proximidades, seguro que

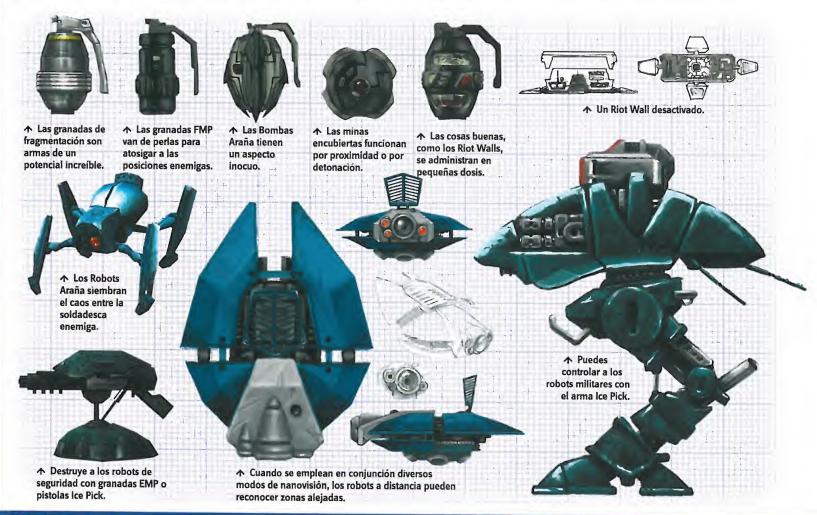


↑ Las explosiones producen sacudidas.



♠ Debes aprender a ponerte a cubierto si quieres sobrevivir un día más.

## SIEMPRE BIEN PERTRECHADO Los mejores juguetes a disposición de Nathan Frost, en medio minuto.



## CON XBOX® CRYSTAL NUNCA LO HABIAS TENIDO TAN CLARO

Si quieres vivir los videojuegos como nunca lo has hecho, la decisión es tan clara como el cristal; tu consola es la Xbox® Crystal por:

- Su tarjeta de memoria integrada <
  - Su triple potencia gráfica <
    - Su lector DVD <
- Su espectacular diseño transparente <



Pero recuerda que sólo podrás encontrar tu xbox® crystal edición limitada en estos PACKS:

## >FOOTBALL PACK



PVPR: 179,90 €

Incluye Xbox® Crystal + mando + juego FIFA 2005 + 2 meses de prueba Xbox® Live™.

## **HALO 2 PACK<**



PVPR: **199,90 €** 

Incluye Xbox® Crystal

- + 2 mandos + juego Halo 2
- + 2 meses de prueba Xbox® Live™.



"Y ahora a través de la Cybertarjeta de la Caixa que encontrarás en el interior de tu Xbox® podrás darte de alta en Xbox® Live™ de forma rápida y segura. Para activar la tarjeta, lo único que tendrás que hacer es entrar en www.xbox.com/es pinchar en Cybertarjeta y seguir las instrucciones. Descubre Xbox® Live™".





it's good to play together

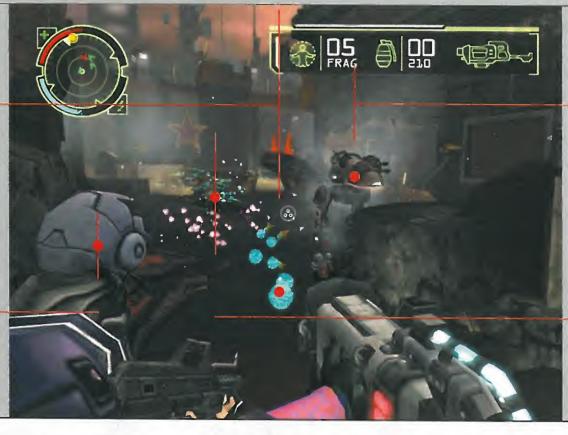
## ESPIRAL DE VIOLENCIA Pasa de prejuicios y siembra el pavor entre moros y cristianos.

#### Orbital:

La Flachette Gun dispara una especie de esferas teledirigidas que, son mortales de necesidad. Disponen de lA propia e independiente para recorrer el entorno y detectar a los enemigos.

#### Fuego amigo

Estos son tus compañeros, y no se limitan a ejercer de escudos humanos. Gracias a la increible inteligencia artificial, harán lo que sea para salvaguardar tu pellejo sin arriesgar su propia vida en el intento.



#### Androides:

Los androides enemigos no son unos trastos viejos. Poseen un poderío armamentistico considerable; mejor te enfrentas a ellos con la ayuda de algún compañero.

#### Me tienen frito:

En cuanto la Flachette Gun impacta contra su objetivo, sus esferas rodean al enemigo y lo electrocutan. Dicho enemigo, se retorcerá en una agonía de dolor que sólo se detendrá tras su muerte.

# » le ordenan que te dé caza. Chowanec está más que orgulloso de estos pequeños soldados: «liquida a un artillero en un nido de ametralladoras fijo, y su compañero se tirará al suelo y empezará a disparar para cubrirse y lograr situarse a los mandos de la maquinaria de guerra. Si notan que los estás destruyendo con tus nanohabilidades, no tardarán en lanzar una granada EMP para dejarte indefenso unos instantes».

Project: Snowblind funciona a una velocidad pasmosa, sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de un título plagado de acción. En pantalla suceden multitud de cosas a un tiempo, pero el ritmo no decae ni un segundo. La versión para Xbox que tuvimos la oportunidad de analizar carecía de fallos; uno de los asistentes a la presentación destacó que el juego «tenía una pinta

## Una experiencia muy brillante y adictiva como pocas

estupenda en su versión para PC». iLas cejas le llegaron al cogote cuando descubrió que el código pertenecía a Xbox, y no a PC!

Los creadores han desarrollado un fantástico motor de física que potencia la acción de forma ilimitada. Explosiones que redundan en una lluvia de escombros, balas que rebotan por doquier, cuerpos que vuelan inertes... En resumidas cuentas, una experiencia brillante y adictiva como pocas.

Para no pasar frío, nada mejor que compartir el calor corporal, que es precisamente lo que recomienda *Snowblind* en su frenético modo multijugador. Hasta 16 jugadores pueden sacarse los higadillos a través de System Link o Xbox Live. La alocada jugabilidad continúa en los consabidos modos Captura la Bandera, Deathmatch y demás. Debes elegir entre aliarte con las fuerzas de la Coalición o las Hostiles y, a partir de aquí, escoger la clase que prefieras: Explorador, Agente, Berserker y Heavy . La guerra de clases sigue estando latente en el futuro próximo, porque cada tipo de soldado dispone de armas y nanopoderes diferentes, de modo que resulta del todo necesario realizar la elección adecuada. Cada mapa está pensado para adap-

tarse a un tipo de juego específico, pero en todos aparecen multitud de rincones ideales para apostar francotiradores y preparar emboscadas. No faltan tampoco los nidos de ametralladoras, y es precisamente esta variedad la que salpimienta cada partida, junto con el generoso surtido de coches, tanques y otros vehículos.

Project: Snowblind promete. En un mercado plagado de shooters en primera persona no suelen encontrarse excesivos diamantes en bruto como esta pieza. Una bomba de relojería que explotará a su debido tiempo, brindándonos un auténtico festival de jugabilidad. Snowblind está llamado a convertirse en una agradable sorpresa para los aficionados al género, y viene dispuesto a propinar un buen rapapolvo al resto de propuestas.



♠ A la resistencia no le ha hecho gracia que Frost le haya desbaratado la fiesta.



↑ Vacía un cargador contra un enemigo y empezará a bailar como en los años 80.





El bueno, el malo y el feo
Pulp Fiction
Benny Hill
Rocky
Gladiator
El Padrino
Gladiator
El Padrino
Mortal Kornbat
Shin Chan
Curro Jimenez
Bar coyote
Star Wars
El coche fantastico
Nos vamos a la cama
James Bond
Lis abela maya
Expedierra X
7 vidas
Friends
20th Century Fox
Harry Potter
Austin Powers
The Teminator
Rasca y pica
Dirty Dancing Time of Life
Indiana Jones
This is halloween
El principe de Bel air
La familia Munster
Futurama
Matrix uturama Futurama Matrix SWAT - Hombres de Hamelson Angeles de Charlie Aqui no hay quien viva MacGyver Sexo en Nueva York Embrujadas Heidl Angel Angel Ain to mountain high enough Bajo del mar

Mato La costa del silencio La rueca Tengo Abre tu mente Abre tu mente
La macte de Jose
Oye el boom
Color Esperaruz
Sopa fisa
Insoportable
La vida al rieves
Escucha alterito
Fluerito de energia
Ya nada volvera a ser como anti
Lota
A Dios le pido
Matdito Duende
La casa por el ejigado
Devuéverne la Vida
Papi chulo
20 de enero Papi chulo
20 de enero
Mi rumbila pa lus pies
Ya no me acuerdo
Distancia
Son de amores
Barmbu barmbu
Duele el armor
Te quies tarno
Soy lo que me das
Por que no ser amigos? 7808

84936
Accidentally in love - Shrek 230093
Every breath you take
Left outside alone 85048
In The End 84203
With or without you 80056
Sick and tired 84203
Welcome to my truth 87000
Bring me to life 85048
In the shadows 8426
In t Angel
Thunderbirds
This love
Radio
Where is the love
Toxic metal Gear Solid 2 Dragon Ball Z Zelda Final Fantasy Resident Evil 2

DISCO-TECNO

A las barricadas

Equador
Despre tine
Enjoy the silence 2004
Dos gardenias
Insomnia
Satisfaction
Cafe del mar
Shin chan dance
Pump it up
Children
Voglio vederti danzare
Stripped
Avel F 2003
Infected
Call on me
Samba Adagio
Belissima
Desenchantes lissima senchantee Without Me Puedes contar conmigo Rock Superstar Papi chulo Libertine Mundian to bach ke Desenchantee Peel May it be

Zankoku na tenshi no the
One more time
loe ice Baby

A Dios le pido

ama la guardia civil (Neglo HOOS REALES

77258 Coge el ... telefono...!

Raloge Gate



+ un espacio 35 + el código del juego

BUSCA envia JAVA35 \*\*\*packo
+la categoría del juego

deseado al 7808 ej: java35 accion



1085 1094 1201 1017 1272 1709 1552 RIV3R MW 1 Ch

1086 1250

<sup>+PEBIDO</sup> 2004 1008



DUCATI 1230



2701

## Acceso Exclusivo: TimeSplitters: Future Perfect





↑ El aspecto es de una estrella del porno.



↑ "Persuadiremos" a los enemigos.

¿Demasiado tiempo para matar? No por mucho tiempo...

## TimeSplitters: Future Perfect



ara cualquiera que haya jugado a GoldenEye, reunirse con David Doak, Director General de Free Radical, es una experiencia muy surrealista. Cerca de 60 personas han estado trabajando duro en el estudio ubicado en Nottingham de Free Radical durante los últimos dos años, esperando repetir el gran éxito de TimeSplitters 2.

La historia es casi una continuación directa de este juego. El comando Cortez continúa persiguiendo a los "Splitters" extraterrestres, saltando de época en época. Ha descubierto que en el futuro lejano aguarda un horroroso destino para la humanidad: la extinción total al final de una guerra nuclear. No hay forma de ganar esa batalla, por lo que la única manera de



Harry, disfrazado como una mujer.

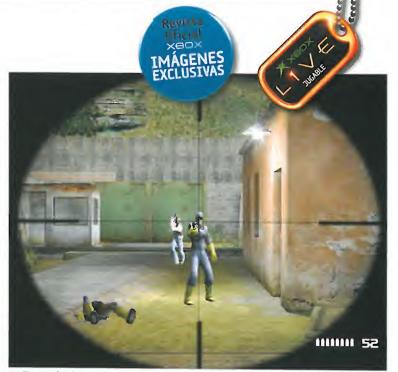
evitar el Armagedón es erradicar la existencia de los Splitters. Hay un indicio de conspiración, ya que descubrimos que un humano, Jacob Crow, es responsable de crear mediante ingeniería genética las monstruosas criaturas, y está incubando miles de ellas en una estación espacial enormemente fortificada.

La habilidad de Cortez de viajar a través de los siglos le proporciona a *TimeSplitters: Future Perfect* muchas más posibilidades creativas que las del shooter medio. El juego comienza en 1914, al inicio de la Primera Guerra Mundial, y continúa en la década de los 60 y en los últimos días del tercer milenio. entre otras ambientaciones.

Aunque los escenarios son completamente nuevos, sigue estando presente una auténtica sensación de familiaridad. Free Radical no tiene escrúpulos a la hora de utilizar descaradamente su valioso patrimonio de GoldenEye, ya que están presentes desde el HUD característico de la serie hasta la forma en que nuestros enemigos gritan y se retuercen en su agonía cuan-



↑ Atropellemos a los idiotas de Khallos.



♠ Free Radical recomienda utilizar el sigilo para superar la misión de los 60.

Free Radical no tiene escrúpulos de utilizar descaradamente su valioso patrimonio de *GoldenEye* 

## XOOX



★ Este arma es la misma que la de Second Sight.



♠ Acabemos con los enemigos antes de que hagan lo propio con Harry Tipper.



↑ El punto de mira está desactivado. Tenemos que seleccionarlo en el menú de opciones.



↑ Los robots pueden teletransportarse.



## **Androide Paranoide**

¿Sueñan los robots con hacernos papilla?

No solo *Halo 2* incluye robots gigantes que quieren pisotearnos. Estos gigantes metálicos guardan el generador del campo de fuerza que rodea las salas de incubación de TimeSplitter de Jacob Crow. Afortunadamente, el nuevo rifle de asalto también dispara granadas de plasma adhesivas. Además, la munición también vuelve a aparecer después de un breve espacio de tiempo, por lo que nunca nos quedaremos atrapados sin munición en la recámara.



>>> do les acertamos en partes específicas de su cuerpo con gran precisión.

El humor británico y los héroes enormemente carismáticos son igual de importantes. «En lugar de poseer los cuerpos de personajes como Harry Tipper y Hank Nova, esta vez jugaremos junto a ellos controlados por la IA», explica Graeme Norgate, productor del excelente sonido y banda sonora de Future Perfect.

En la misión de los 60, Cortez y el internacional hombre misterioso Harry Tipper se introducen en la malvada guarida de Khallos. Jugando en el papel de Cortez, tenemos que ocupar una posición de francotirador en la atalaya y proteger a nuestro cómplice mientras va eliminando enemigos. Es un desafío tenso, comparable al de proteger a Natalya en GoldenEye, particularmente porque la misión termina si Harry muere. Aunque si somos unos buenos tiradores, al final Harry logra recuperar dos útiles disfraces que nos permitirán internarnos dentro del escondrijo enemigo.

Sin embargo, el juego no se limita a apoyar a personajes que necesitan nuestra ayuda. La premisa de los viajes en el tiempo implica que Cortez se encontrará a menudo con versiones distintas de sí mismo en épocas diferentes.

En los 70, Cortez persigue a Khallos por los compartimentos de una locomotora que va a toda velocidad. La situación parece sombría cuando nos empiezan a atacar francotiradores y un helicóptero Apache empieza a lanzarnos misiles. Afortunadamente, otro Cortez controlado por la IA proveniente del futuro próximo llega al rescate, dirigiendo otro tren que pasa junto al nuestro. Nos ayudará a escapar de la emboscada disparando cohetes al helicóptero. Más adelante en la misión, nos atrapará el bucle en el tiempo y seremos nosotros los que lanzaremos los cohetes, para proteger del helicóptero al Cortez del pasado. ¿Confuso? Puede ser de ayuda pensar que es un caso extremo de autodefensa con saltos en el tiempo.

Y si nos sentimos incómodos por poner nuestra vida en manos de un alter ego controlado por la IA, ¿por qué, en lugar de eso, no probar el modo cooperativo para dos jugadores? Los objetivos de la misión son los mismos, pero hay casi el doble de enemigos a los que enfrentarnos. Quien haya jugado a Halo nos podrá contar que uno de los mejores momentos del juego cooperativo es cuando montamos con nuestro compañero en un jeep, y uno conduce y otro maneja un cañon. «Los vehículos eran una de las mayores peticiones de los aficionados», revela Doak mientras demuestra cómo conducir un camión de 1914 a la vez que su cómplice acribilla a balazos a biplanos con un arma montada en una torreta.

Aunque estamos un poco decepcionados con que todos ellos sean indestructibles, siguen siendo un importante añadido, especialmente en el modo multijugador. Y es >>>



↑ Los civiles nos atacarán si los provocamos. ↑ Podemos apuntar a partes específicas.



↑ Jacob Crow, el creador de los Splitters.

## Acceso Exclusivo: TimeSplitters: Future Perfect

## DE JUERGA CON EL JEEP ¿Un seguro para el coche? iQué tontería!

Conducir el jeep en la misión de los 60 no es la forma más sigilosa de jugar. El ruidoso motor alertará a los enemigos, que saldrán en tropel de sus cuarteles. Afortunadamente, es posible cargar contra ellos, matando a tres o cuatro en un giro de freno de mano. La física del juego hará que, de vez en cuando, se queden pegados al capó.



>>> precisamente en este modo donde la serie TimeSplitters siempre ha destacado. Como es habitual, Future Perfect combina un juego distintivo, rápido y frenético con un arsenal de armas inusuales y una variedad inmensa de modos de juego.

Vuelve el Capturar la bandera junto con otros modos favoritos como Virus, un juego de "corre que te pillo" en el que los jugadores "infectados" deben contagiar la enfermedad a los demás. También hay un modo único "mono-asistido" en el que el jugador en último término es ayudado por un ejército de primates que portan armas. Aunque nuestro modo favorito es el de los Ladrillos. En este estupendo modo, proyectiles con forma de ladrillos rojos reemplazan a los habituales cañones y ametralladoras de plasma.

Esta vez, el juego también es compatible con Xbox Live. Hasta 16 jugadores pueden competir on line o mediante System Link, lo que con toda seguridad será pura diversión. Los diseños de los mapas son fácilmente los mejores hasta la fecha e incluso superan en diversión a otros juegos en el saturado mercado de los shooter en primera persona (el nivel Vietnam es especialmente interesante).

Y si al final nos cansamos de los mapas y de los modos de juego (lo que parece poco probable), siempre es posible crear los nuestros propios. Una cosa que, con un poco de suerte, no pase desapercibida esta vez es la impresionante utilidad de construcción de mapas. «Siempre hemos pensado que había que incluir un editor de mapas, pero este ha sido uno de nuestros mayores desafíos», explica Doak. «El que se incluyó con *TimeSplitters 2* era demasiado complicado para la mayoría de la gente, por lo que lo hemos hecho más fácil de utilizar, pero hemos añadido más funciones.»

A primera vista, el editor de mapas parece idéntico. Sin embargo, todo el sistema de colocación de baldosas es mucho más comprensible gracias a una vista isométrica que nos permite ver la forma que va tomando el mapa a medida que lo construimos. Igual de crucial es la nueva habili



↑ El nuevo motor de física nos permite mover objetos del escenario empujándolos.



↑ El diseño de los personajes es más extraño y maravilloso que nunca. Éste parece un portero de un hotel futurista.



♠ iNo dispares a los compañeros!



↑ Utiliza el cúter láser para los escudos.



**JUEGA ON LINE!** 

TALKING PLAYING

TOMORROW?

Descubre



Ahora puedes jugar Online con dos de los juegos más deseados de Xbox®.





El Starter Kit incluye: 3 meses de suscripción a Xbox® Live™

+ Xbox<sup>®</sup> Live™ Comunicator.

**69,99 €** P.V.P. Recomendado

LIVE

STARTER KIT



**69,99 €** P.V.P. Recomendado



it's good to play together

xbox.com/es



## Acceso Exclusivo: TimeSplitters: Future Perfect

## LA REINA CHILLONA

Lo que nos haces sufrir

En nuestra visita a los estudios de Free Radical, nos pidieron que grabásemos algunos gritos de dolor para el juego. Nos pagaron la respetable cantidad de 1 libra por aproximadamente cinco minutos de agonía. Afortunadamente no fueron chillidos reales y nadie nos golpeaba en la entrepierna con un palo de críquet al mismo tiempo. Por lo visto, quedaron bastante impresionados con nuestra escenificación de estar en llamas.

>> dad de apilar baldosas una encima de otra. Esto nos permite construir escaleras en espiral, balcones y agujeros desde los que saltar entre niveles. Se podrán añadir vehículos, aunque es probable que sólo sean los más pequeños, como el quad.

También se pueden crear de cero mapas para el modo de un solo jugador y rellenarse con enemigos, armas, botones de puertas, interruptores de luz e incluso cuatro tipos distintos de condiciones meteorológicas.

Si nos enorgullecemos de construir buenos mapas, podremos mostrarlos a otros jugadores mediante Xbox Live. Se ha reservado espacio en los servidores de EA para realizar miles de descargas potenciales. Los mapas más descargados obtendrán una calificación mediante estrellas para que podamos presumir de ellos.

Quizás la única concesión realizada por Free Radical para convertirlo en un shooter más convencional es la nueva configuración del control. Tras años de escuchar las peticiones de los aficionados, finalmente nos han dado la opción de bloquear el punto de mira en el centro de la pantalla. Miremos donde miremos, también dispararemos. Estamos encantados de que Free Radical no haya anclado sus armas en el viejo sistema de apuntado, menos intuitivo.

TimeSplitters: Future Perfect es un juego único. A pesar de continuar con la sensación de ser el hermano pequeño, y ligeramente alocado, de GoldenEye, es lo suficientemente fresco e independiente para que merezca la pena esperar por él, incluso en un género dominado por Halo 2. Por encima de todo, está lleno a reventar de zombis sin cabeza, payasos malvados, monos ardientes y ladrillos



↑ Un buen tirador será capaz de quitarles las armas de las manos a los enemigos. Entonces saldrán corriendo y las recogerán.



★ Hay más de 50 armas entre las que escoger. Cada una adaptada a la era en la que se encuentra.



↑ La estación espacial de Jacob Crow tiene un punto débil: el núcleo del reactor.



↑ Veremos mucho más detalle en el escenario que en los anteriores TimeSplitters.



# Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

### iBienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. iDisfrútalos!

### **Puntuación**

8.5-10.0

LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JLIEGOS DISPONIQUES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MLIY EN CUENTA.

6.5 - 7.4

PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA

5.0-6.4

LA PUNTUACION DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN

0.0 - 2.4

UN JUEGO MALO, MALO, MALO

### Nuestros Iconos explicados



### **ELITE XBOX**

Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



### JUEGO DEL MES

Nuestro Juego favorito cada mes merece ser destacado.



### XBOX LIVE

Contenido descargable, Juego on line, o ambas opciones.

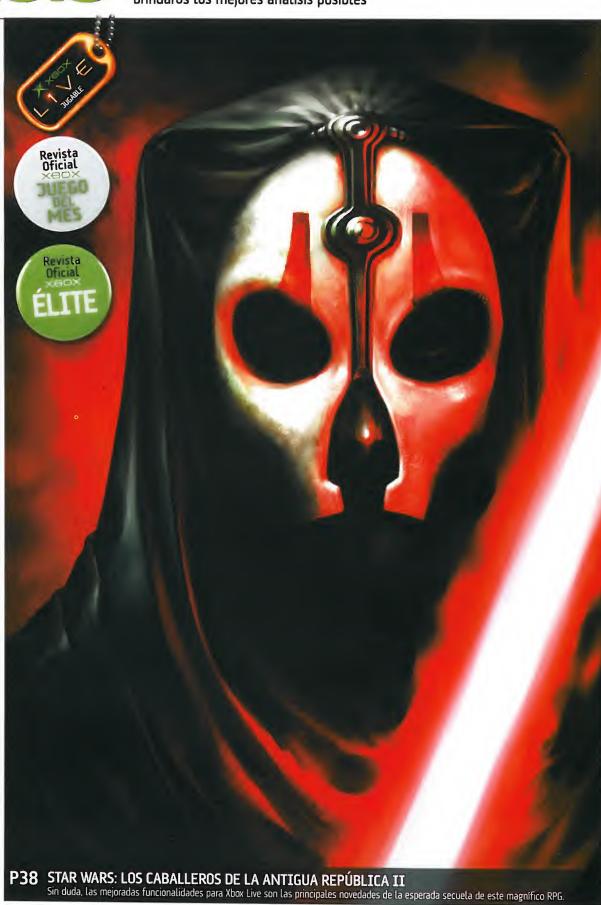
### SÓLO EN XBOX

Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.

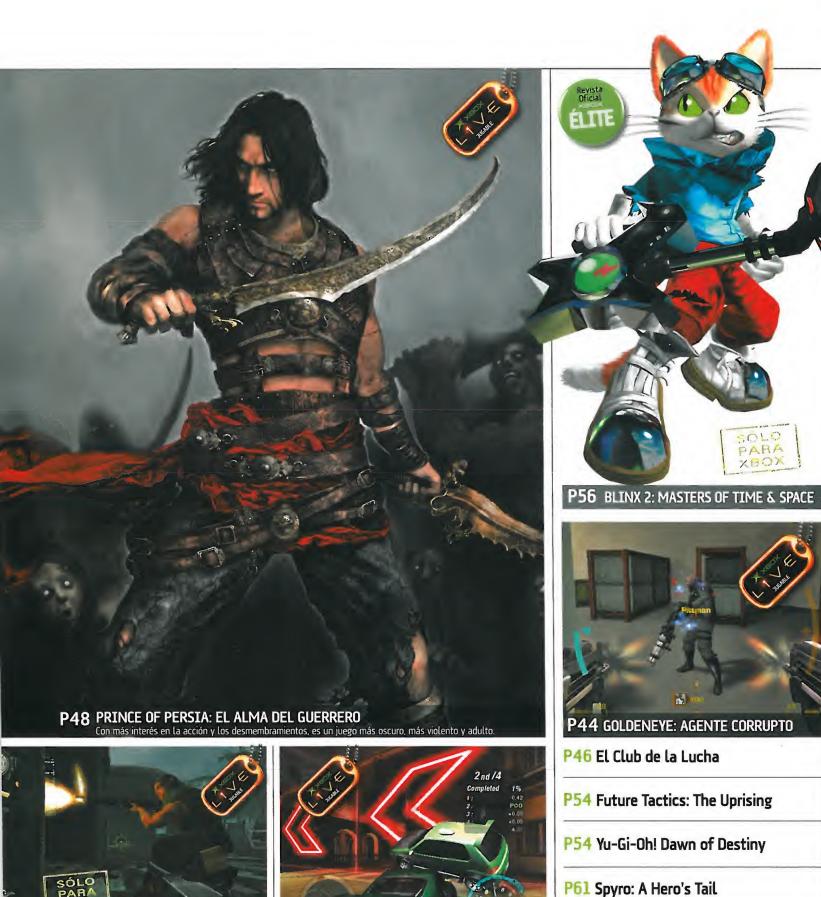


### EN EL DVD

Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.





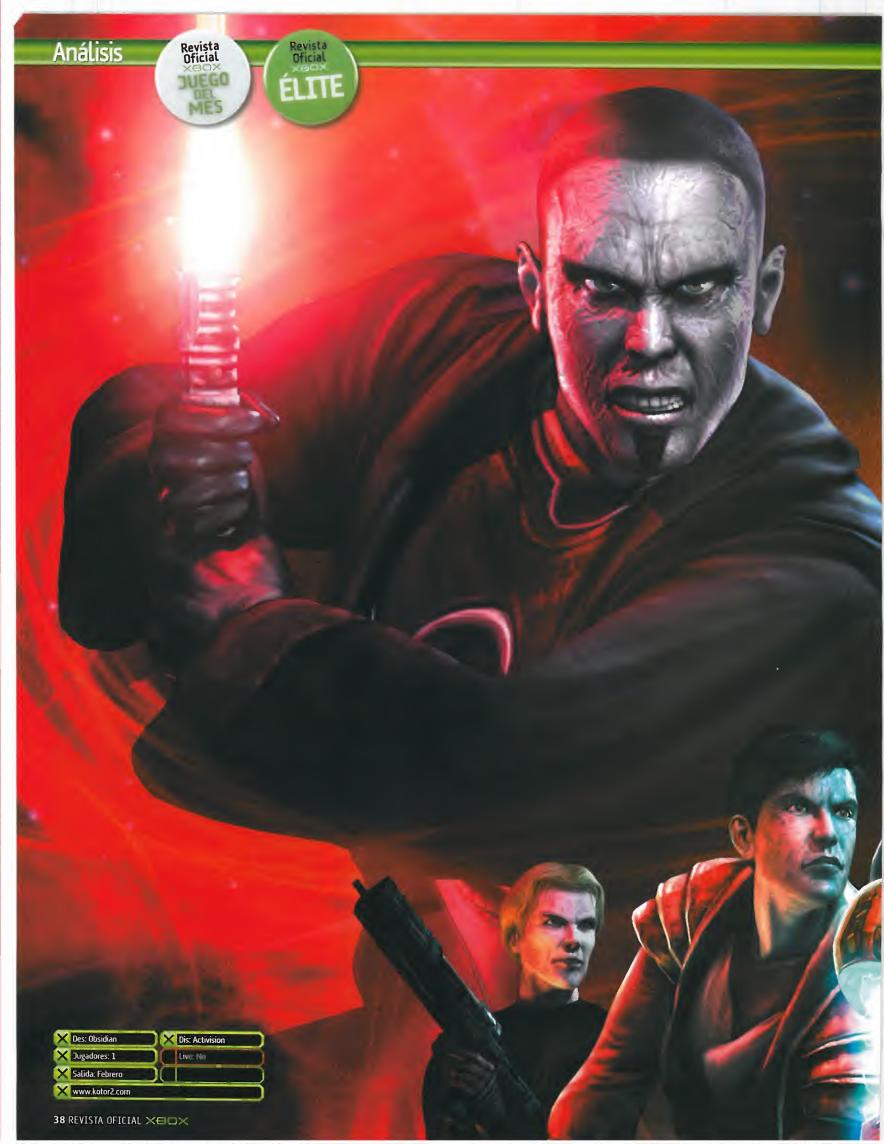


**P60** NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

M1 Auto

P64 MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR

P62 Ty El tigre de Tasmania 2: Rescate Agreste



X

Obsidian lanza un nuevo capítulo del mejor Star Wars desde la trilogía original

# STARWARS CABALLEROS

PANTIGUA REPÚBLICA

LOS SEÑORES SITH



sto debe ser lo que se llama trabajar bajo la presión del éxito. En un movimiento inicialmente sorprendente -pero que cobra mayor sentido al considerar el breve periodo de tiempo transcurrido-, LucasArts ha puesto en la calle la continuación del mejor juego Star Wars que la veterana compañía ha alumbrado en su larga y prolífica carrera. Hace un año, Los Caballeros de la Antigua República se hizo con numerosos premios y varios títulos oficiosos sin apenas pestañear. Para muchos, el mejor juego Star Wars creado hasta la fecha. Sin discusión, el mejor juego de rol en Xbox. Lógicamente, el éxito le valió a Bioware demostrarse -una vez más- como el mejor creador de videojuegos de rol.

Por esa razón, la noticia de que el debutante estudio de desarrollo Obsidian se encargaba de la secuela... bueno, no era la mayor de las alegrías para los seguidores de la obra maestra de Bioware -responsables también de las inolvidables sagas de rol Baldur's Gate y Neverwinter

Nights para PC -. Lo cierto es que Obsidian podía ser un estudio de nuevo cuño, pero no andaba falto de experiencia. La compañía albergaba a veteranos especialistas del género que habían trabajado en títulos como Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate: Dark Alliance y Planescape Torment, lo que ya suponía una garantía bastante mayor para LucasArts y los fans. Dada la inmensidad de cada uno de los dos títulos de la saga y la celeridad con la que se han continuado, es evidente que Los Señores Sith ya estaba en marcha antes de que Bioware diera por terminado la aventura original. Por eso no extraña la estrecha relación argumental entre ambos juegos -no es imprescindible, pero si conveniente haber pasado LCDLAR- y las escasas diferencias en términos de jugabilidad y presentación gráfica. En realidad, no viene mal considerar a este par de títulos como a una de esas grandes sagas cinematográficas -sobran los ejemplos- que se ruedan de un tirón para estrenarse posteriormente con unos meses de diferencia. Aunque el ejemplo no se ajuste al milí-



↑ Puedes ser todo un Jedi, pero las granadas continúan siendo un arma imprescindible.

metro al caso que nos ocupa, permite entender mejor porque *Los Señores Sith* es como es.

Habitualmente, los jugadores esperan sustanciosas novedades cuando adquieren una segunda parte. El caso de *LCDLAR* es algo diferente, dado que su pilar fundamental eran la habilidad con la que estaba estructurado y la brillantez de su his-



### **NUEVAS RAZAS**

Una de las nuevas incorporaciones al universo LCDLAR es la de los Sullust. Raza conocida por el papel de Nein Nunb como co piloto del Halcón Milenario en El Retorno del Jedi, aquí se presentan como personajes extraordinariamente responsables y con una sólida y algo ingenua visión del trabajo y la disciplina.

### OTRAS PERSPECTIVAS

En algunos pasajes, el jugador pierde el control del protagonista y debe continuar adelante con otros miembros de su grupo. Es un giro interesante para el que conviene estar prevenido. Conviene poner la misma atención en la forma en que evolucionan todos los miembros del equipo para no encontrarse con un personaje pobremente preparado como segunda opción cuando llegue el momento.

### VINCULOS SÓLIDOS

Aunque esta protagonizado por otro personaje, Los Señores Sith es una continuación en toda regla con una historia que es consecuencia directa de lo que sucedía en LCDLAR.



↑ El interfaz de juego apenas ha variado. Los Señores Sith es una secuela muy continuista en casi todos sus aspectos.

### EL ATAQUE DE LOS CLONES El comportamiento del equipo depende del jugador.

Una de las novedades de esta secuela es que ahora el jugador puede asignar diferentes pautas de comportamiento en combate al resto de personajes de su equipo.



AGRESIVO. Si es necesario, el equipo perseguirá al enemigo que combate hasta acabar con el Bajo este comportamiento, no cambian de arma de forma automática.



A DISTANCIA. Cuando el enemigo está lejos, el equipo se sitúa en un radio de 10 mts. alrededor del jugador. Su primera elección es usar las armas para combatir a distancia,



ESTACIONARIO. ¿Necesitas proteger un objetivo? Bajo esta pauta, el equipo permanecerá en su posición y atacará a cualquier enemigo a su alcance con las armas adecuadas.



APOYO JEDI. Si algún miembro del equipo puede utilizar la Fuerza, será su primera elección antes de recumr a las armas. El resto, se comportarán agresivamente.

### >

### REPARTO ESTELAR Estos son nuestros seis personajes favoritos y lo que pueden hacer.



El primer personaje en unirse al equipo del jugador y la versión femenina del viejo Ben Kenobi. Una anciana e inteligente Jedi que se encarga de ofrecer consejo y entrenamiento al protagonista a lo largo de la aventura.



Granuja simpatico a la vez que extraordinario piloto, es la versión Obsidian del viejo Han Solo y el segundo personaje en unirse al protagonista. Kreia desconija profundamente de él y los rumores le persiguen a lo largo del juego.



Tecnico especialista Zabrak que ayuda al protagonista a crear su primer sable de luz. Como no puede ser menos, cuanta con un oscuro y problemático pasado que le ha llevado a vagar por toda la galaxía en busca de paz.



Handmaiden se presenta en el Ebon Hawk tras oir hablar del protagonista y su relación con la Fuerza. Se muestra muy protectora con el jugador y está dispuesta a seguirle hasta el fin de la galaxia. Especialista en el combate cuerpo a cuerpo.



En Los Señores Sith, los Jedi tienden a aparecer bastante maltrechos. A un protagonista que comienza la aventura al borde de la muerte y una Krela manca hay que añadir a Visas Marr, una Jedi ciega, envuelta en el misterio.



Ya conocido por todos los que hayan jugador la primera parte, este nuevo R2D2 es parte imprescindible del equipo gracias a su habilidad para crear computer spikes y abrir puertas de segundad que llevan a muchos secretos

→ Aquí también saben empuñar dos armas. Aunque eso no es una novedad en el género.

por supuesto, pero lo que definitivamente elevaba a ese juego muy por encima de la media era su capacidad para sumergir al jugador en el universo Star Wars como no había conseguido ninguna otra obra relacionada con la saga desde la trilogía original. Bien, todos estos rasgos están igualmente presentes en Los Señores Sith y se mueven al mismo excelente nivel. La posibilidad de definir al personaje con sus acciones -apostando por el lado oscuro de la Fuerza o por el luminoso- ha ganado en profundidad gracias a que ahora sus decisiones afectan a los personajes que forman parte de su equipo. El sistema de combate ha sufrido algunos ligeros retoques -cosas como el poder encadenar ordenes, equipar al personaje con dos grupos de armas que puede intercambiar en cualquier momento o asignar pautas de comportamiento al resto del equipo- y se han ampliado generosamente

>> toria, diálogos y personajes. Había más cosas,

gador debe elegir y que aparecen con la aventura bastante avanzada. Igualmente regresan los mini juegos ya conocidos -como las carreras Swoop y las partidas Pazaak-, las distintas clases de sables de luz- ahora aumentadas y que hay que saber escoger de acuerdo con la situación de combate en cada momento- etc.

Al igual que su predecesor, éste es un juego sobre tomar las decisiones adecuadas o no. El jugador debe hacerlo constantemente y, en ocasiones, lo que parece más correcto llega a demostrarse como un cla-

el número de *feats* y poderes disponibles para los personajes. Hay también, nuevas clases Jedi entre las que el ju-



↑ ¿Quieres ganar puntos hacia el lado oscuro? Esa bailarina está a punto de ser desplumada.

ro error posteriormente. La primera decisión que enfrenta el jugador concierne a la clase de personaje y su aspecto. Hay tres tipos de Jedi disponibles consular, sentinel y guardian-, en sus versiones
masculina y femenina. La condición de Jedi no implica comenzar con un personaje más o menos poderosos, dado que las ventajas que da el uso de la
Fuerza hace mucho tiempo que han pasado al olvido por el protagonista y deberá re aprenderlas bajo

la tutela de Kreia, Obi Wan particular de esta nueva aventura.

La acción arranca cinco años después de la trágica conclusión de Los Caballeros de la Antigua República. Tras el final de la guerra Mandaloriana, los Sith han perseguido y exterminado a los pocos Jedi supervivientes por toda la galaxia. El Ebon Hawk navega por un campo de asteroides seriamente dañado y, aparentemente, con sólo dos

# 

↑ Korriban es el planeta hogar de los temibles Sith. Especialmente, para los que no están en el lado oscuro.

### Al igual que su predecesor, éste es un juego sobre tomar las decisiones adecuadas o no

### Información Adicional

### CREAR OBJETOS

Se trata de una característica que permite al jugador crear numerosos obietos utilizando diversos materiales como materia prima. Algunos se obtienen desmenuzando otros objetos que el jugador no considere necesarios en la mesa de trabajo. Es una opción que salva de un apuro en alguna ocasión. pero con la cantidad de objetos a recoger a lo largo de los niveles. tiene poco presencia en la jugabilidad final.

### PRESTIGIO

Antes de cruzar el ecuador del juego, el jugador deberá volver a optar entre seis nuevas clases de Jedi para su protagonista. Repartidas equitativamente entre ambos lados de la Fuerza. éstas nuevas clases permiten una especialización aún mayor y llevan al personaje a extremos aún más poderosos que en LCDLAR.

>> supervivientes a bordo: el protagonista de la aventura -último de los Jedi, gravemente herido- y el droide T3-M4. Inicialmente, el jugador toma control del droide para poder estabilizar al convaleciente héroe -o no- y realizar las reparaciones necesarias para que la nave pueda llegar a puerto. Éste resulta ser el de las instalaciones mineras de Paragus-2. Tras este breve prólogo -que el jugador puede saltar si lo desea- el protagonista de la aventura despierta en una instalación desierta. Solo, desarmado, sin saber como ha llegado allí y confrontándose con una horda de robots mineros que han asesinado a todo el personal tras su llegada a Paragus 2. Como es de esperar, los Sith no tardarán en aparecer y unirse a la fiesta.

Tras un primer recorrido -hay siete planetas a lo largo del juego- de corte sumamente detectives-co, la aventura continúa por enclaves conocidos - como Telos y Dantooine- y otros planetas nuevos como Onderon y su luna Dxun, Korriba -hogar de los Sith-, Nar Shaddaa y Malachor V -el planeta de los Mandalorianos-. Al igual que en *LCDLAR*, la estructura de *Los Señores Sith* obliga inicialmente al jugador a seguir un orden concreto por los planetas, para después abrirse y otorgar al jugador la libertad de saltar de uno a otro. Por supuesto, en todo lo demás éste es un juego cualquier cosa menos lineal.

Los Señores Sith emplea el mismo sistema de combate que LCDLAR, un híbrido entre tiempo real



↑ Las granadas adhesivas paran al enemigo.

y turnos. El jugador puede pasar de uno a otro, pero siempre es el que ordena las acciones, no las ejecuta directamente. Uno de los grandes aciertos de Bioware fue haber sabido implementar el grupo de reglas de rol D20 sin que ello se convirtiera en un obstáculo para los jugadores menos especializados en el género y con menos interés en las tiradas de dados virtuales. Quien quiera, puede irse al sistema por turnos y estudiar cada jugada del personaje al detalle. Otros, la mayoría, preferirán que las ordenes se ejecuten en tiempo real y no molestarse en pensar sobre las probabilidades de acierto que tiene un ataque crítico o las penalización que supone el utilizar tal o cual arma a dos manos, por ejemplo. Los Señores Sith permite adoptar ambos enfoques y manejarse con igual naturalidad. La información está ahí para quien quiera hacer uso de ella. O, si se prefiere, permanecer en la ignorancia de todo lo que hay tras cada orden dada a los personajes.

Lo que si constituye una novedad es la forma en que el alineamiento del jugador con la Fuerza incide en los personajes de su equipo. Dependiendo de la forma en que los trate y el camino que él siga, obtiene o gana puntos de influencia sobre ellos. En la práctica, eso supone que unos personajes se mostrarán más o menos colaboradores con el. Por ejemplo, no facilitando información que el jugador puede requerir o protestando ante ciertas acciones. Igualmente, el camino elegido por



♠ El universo Star Wars vuelve a crecer.

### **MAYOR EQUIPAMIENTO**

Como estar preparado para todas las situaciones de combate.

En esta ocasión, cada uno de los personajes puede equiparse con dos grupos de armas para sus habilidosas manos. Así, el jugador más aficionado a las armas cuerpo a cuerpo puede añadir un par de blasters para cuando los enemigos se encuentren lejos de su alcance.



Nuestro héroe está equipado con una vibroblade, que no es exactamente lo que va a asustar a esos alejados enemigos.



↑ El jugador aprieta un botón y ya tiene en sus manos un par de eficientes blasters. A por ellos



 Una vez el grupo ha sido diezmado, es más práctico volver a la vibroblade y terminar con lo poco que queda.

el protagonista empujará al resto hacia un lado u otro de la Fuerza, aunque no en el mismo grado. Es un aspecto que, aunque añade una nueva capa a la jugabilidad, tiene un mayor impacto por la forma en que implica al jugador con los componentes del equipo y lo que sucede en la aventura.

La interacción con otros personajes -otra de las facetas clave de la fórmula *LCDLAR*- es tan fascinante y satisfactoria como en la primera aventura. Aunque la división entre decisiones -simplificando-"buenas" y "malas"- suele estar meridianamente clara, no lo son tanto sus consecuencias. Conocer a los personajes y aventurarse por la miríada de tramas secundarias -*Los Señores Sith* es tan largo como *LCDLAR*- es uno de los grandes alicientes.

Los Señores Sith utiliza el mismo engine creado por Bioware para LCDLAR. Desafortunadamente, los problemas que ya planteaba entonces no se han resuelto y su presencia se hace notar ahora más que hace un año. Por un lado, la representación visual del juego no pasa de correcta en cuanto al



# TO TO THE OWNER OF THE OWNER OW

### REPARACIONES MECÁNICAS El regreso del asesino de Jedis.

Con toda la tripulación del Ebon Hawk misteriosamente desaparecida al comienzo de la aventura, es una sorpresa entrar en el compartimiento de carga para encontrar al droide asesino AK-47, uno de los personajes de la primera aventura. El sicótico robot aparece severamente dañado después de que los protagonistas consigan escapar de Paragus 2, el primer planeta del juego.

Con los nuevos modelos AK-50 y AK-51 siendo utilizados por los Sith para cazar al protagonista, AK-47 podría conocer que ha sucedido con la tripulación original de la en una las misiones más largas de toda la

mente el testigo de Bioware en la próxima continuación de Neverwinter Nights.





## GoldenEye: Agente Corrupto

### Acción furiosa con dos armas y en primera persona



oldeneye es un agente secreto renegado de la inteligencia británica y reclutado por Auric Goldfinger -uno de los archienemigos de 007- para luchar contra un enemigo común: el Dr. No. Equipado con un ojo biónico que le otorga capacidades sobrehumanas, y ayudado por un dominio experto de todo tipo de armas de fuego, "OjoDorado" tendrá que superar peligro tras peligro barriendo del mapa a todo aquel que se le ponga por delante.

De esta forma, nos encontramos ante un shooter en primera persona absolutamente furioso y también tremendamente lineal, con el que, desmadejando una historia de espionaje de lo más convencional, EA ha incluido en su catálogo un producto de consumo inmediato y acción directa que, sorprendentemente, resulta tan agradable de ver como

A diferencia de otros títulos del género, los controles de GoldenEye: Agente Corrupto son bastante precisos, y sobre todo, bastante fáciles de dominar. Aunque la suavidad en el control del punto de mira podría haberse mejorado, pocos son los juegos que permiten manejar un arma en cada mano simultáneamente, y éste consigue que el jugador lo haga de forma intuitiva a los pocos minutos de haber empezado a jugar.

El sistema de armamento es sorprendentemente efectivo. Con la mano derecha empuñamos nuestra arma principal, mientras que con la izquierda podemos o bien lanzar granadas, o bien utilizar también cualquiera de las armas que los cadáveres de nuestros enemigos dejarán caer junto a ellos. Entre el arsenal disponible desde el principio

encontramos escopetas y rifles de precisión, subfusiles y ametralladoras de distintos calibres, lanzaexplosivos de detonación remota, lanzamisiles... el único condicionante es que tendremos que cambiar de arma cada vez que se nos agote la munición. De esta forma, los desarrolladores han conseguido introducir una gran variedad de armamento en todos los niveles del juego sin desequilibrar con ello su nivel de dificultad.

Aunque las sutilezas estratégicas no son demasiadas, se nota un esfuerzo consciente por obtener un nivel de inteligencia artificial decente, y el hecho de poder tomar a nuestros enemigos como rehenes y utilizarlos de escudo humano proporciona un nivel suplementario de variedad en la jugabilidad (un tanto lineal) del producto. Además, podremos utilizar las instalaciones y maquinaria de los escenarios para eliminar de un plumazo a varios enemigos, pulsando en el momento adecuado los botones que las ponen en marcha. Es más, cada acción especialmente efectiva que realicemos (como el uso de las trampas mecánicas o los disparos de larga distancia y gran precisión) nos proporcionará puntos de agente que servirán para desbloquear diferentes contenidos extra.

En cuanto a la calidad gráfica y sonora del título, resulta en todo momento notable, al igual que el diseño de los diferentes niveles y de las secuencias cinemáticas de corte. Todo tiene un aire muy "Bond", al menos en cuanto a la estética y mitología que reviste el juego. Sin embargo, se echa de menos la posibilidad de resolver los niveles utilizando habilidades de investigación y ocultación, más a lo agente secreto y menos a lo Rambo. Eso es algo para lo cual nunca se pensó y diseñó este GoldenEye: Agente Corrupto, y lo demuestra el hecho de que los modos multijugador (hasta 16 jugadores vía System Link o Xbox Live) son tan divertidos como puedan serlo en el mejor de los FPS del mercado. Aún así, la diversión está garantizada un buen rato.



**QUÉ CHIVATOS** 

Nuestros oponentes demostrarán su inteligencia avisando a sus camaradas cuando cambiemos de arma, gritando cosas como «iTiene un rifle de asaltol» en cuanto agarremos uno de sus AR4 Commando, Claro, si es que van dejándolos por ahi sin ningún cui-



♠ El lanzamisiles aumenta el aroma Bond.



↑ Utiliza como escudos a tus oponentes.



↑ Multijugador a pantalla partida.



★ Es capaz de magnetizar a sus enemigos.



♠ Dos sub-fusiles son siempre mejor que uno, aunque este estilo de combate impide el uso de las granadas.





7,8//10

# ¡¡Renuévate vendiendo!!

Vende tu material para comprarte lo más actual.



El lugar donde empezar a vender

www.es.ebay.com



# El Club de la Lucha

¿Vivir para luchar o luchar para vivir?



I retorcido guión era un aspecto importante que contribuyó a que la película fuese tan buena, aunque por desgracia el juego El Club de la Lucha no incorpora semejante genialidad editorial. El modo historia es una narración aburrida de nuestro personaje anónimo entrando en El Club, buscando a Tyler Durden. Los jugadores van de un lado a otro del país, reuniéndose en diferentes sedes del Club y abriéndose camino a golpes con cualquier persona con la que hablemos. En el juego están todos los personajes de la película (incluyendo el malogrado Angel Face), y aunque puede haber algunas similitudes visuales, las voces radicalmente diferentes destruyen cualquier ilusión de autenticidad.

Hasta el combate es terriblemente lento. Los jugadores pueden elegir entre los estilos de lucha: Bronca, Lucha o Artes marciales, lo que hace un poco confuso al juego. Cada personaje se mueve con la agilidad de Bob (Meat Loaf en la película) nadando en un mar de hormigón, y como El Club de la Lucha no es el juego de lucha más completo que existe, carece de la habitual variedad de movimientos especiales. Como resultado, la acción mano a mano (ojo al erotismo de todos esos topless masculinos) es más parecida a la de algo como Rocky Legends, en el que los jugadores debían pensar más en cómo lanzar (y esquivar) puñetazos que en golpear botones sin sentido. La

parte buena es el combate táctico y meditado: la parte mala es que los golpes se ven venir con mucha antelación y tenemos tiempo de sobra de bloquearlos o esquivarlos. Provocar a un oponente es una característica divertida del juego, pero en el tiempo que nuestro personaje emplea en presentarse y en realizar dicha acción, ya estará en el suelo antes de que podamos decir «Ven y chúpate...».

Todos los púgiles amateur tienen que practicar en alguna parte, y por ello el modo de Entrenamiento proporciona a los jugadores la posibilidad de pelearse con un oponente que no responde a los golpes. Por desgracia, la IA de los enemigos normales comparte los mismos atributos: ganar un combate es simplemente cosa de repetir el mismo combo contra los enemigos hasta que se rindan. Ciertas peleas tienen objetivos específicos, como romperle un brazo al contrario. Sin embargo, sin ninguna explicación de cómo realizar esos combos de precisión, los jugadores se ven abocados a descubrir los movimientos exactos necesarios a través del frustrante método de ensayo y error.

Sin embargo, al igual que el personaje de Helena Bonham Carter en la película, hay algo extrañamente seductor en El Club de la Lucha. Nos encanta la forma en que la sangre salpica y suena sobre la pantalla después de un movimiento particularmente brutal, para gotear por la "lente de la cámara" diez segundos más tarde. El modo multijugador es mucho más divertido que el juego en solitario, y permite jugar tanto por cable de interconexión como por Xbox Live. Sin embargo, dos hombres desnudos de cintura para arriba pueden divertirse sin mucho más, y como El Club de la Lucha no está dispuesto a impulsar el género de los juegos de lucha, habrá muchos gladiadores recubiertos de aceite que se quedarán decepcionados.



Información Adicional

LA PELÍCULA

Al progresar en las

partidas para un solo

jugador y multijugador

conseguiremos acceder

a todo tipo de videos

de bonificación, que

sucio cine del sótano

podremos ver en el

de la casa de Paper

Street

↑ Los movimientos finales son quebrantahuesos.



★ Es difícil protegerse de los ataques bajos.



♠ A Tyler Durden le encanta el ataque rodillero.

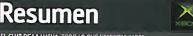






↑ «¡Te voy a enseñar a qué saben mis puños!» Bob se ofende por los progresos de Ricky.





Juego de lucha arenoso y engorroso con más énfasis en combos y defensas meditadas que en golpear furiosamente los botones.

Cada movimiento del personaje es frustrantemente le traduce en una experiencia de lucha bastante insulsa,

La presentación general siguen el estilo de El Club de la Lucha, aunque no se deberían haber quitado las voces de los actores reales.

El modo multijugador es una risa, y tanto el Juego por interconexión de sistemas como por Xbox Live proporcionan más mamporros.

Tiene montones de personajes ocultos y de películas, pero el laborioso modo historia parece arrastrarse de forma interminable.

### Veredicto

6,4//10





Todo el voltaje de Xbox<sup>®</sup> a un **precio** que pone los pelos de punta:

1799 euros PVP

Incluye:

consola + 2 controllers + mando DVD

¡Van a saltar chispas!

www.xbox.com/es

It's good to play together



Xbox®, Xbox live y los logotipos de Xbox son mercas registradas de Microsoft.



# ince of Persia: Alma del Guerrero

El Príncipe cambia de imagen y estilo

X Des: Ubisoft Montreal

X Dis: Ubisoft

Live: 1 jugador

www.princeofpersiagame.com

a transcurrido tan sólo un año, pero ya está de regreso. La política que mantiene Ubi Soft de conducir varios desarrollos paralelos de sus principales series le está permitiendo publicar nuevas entregas con una celeridad verdaderamente pasmosa. Pero igualmente curioso es ver como la compañía frances evita quemar sus series manteniendo un ajustado equilibrio entre novedades, fidelidad a lo mejor del plan-teamiento inicial y su acostumbrada profesionali-

dad. Lógicamente, todo eso implica tomar decisiones arriesgadas para mantener ese equilibrio entre, digamos, lo nuevo y lo viejo. Y los resultados no son siempre tan satisfactorios como en, por ejemplo, Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Las Arenas del Tiempo se convirtió durante el año pasado en el juego de aventura y plataformas preferido por muchos aficionados. Actualización del clásico 2D de principios de los 90, el nuevo *Principe* de Persia destacó por saber inyectar una necesaria dosis de vitalidad al mortecino género de las plataformas. Algo que hizo combinando inteligentemente el planteamiento clásico de *Prince of Persia* con las posibilidades de diseño que ofrece la tecnología actual. El nuevo Príncipe no sólo se movia -y estaba animado- mejor que nunca, sino que además podía correr por paredes, saltar por encima de sus enemigos, ralentizar el tiempo y otras habilidades a

las que se les supo sacar partido con el diseño de unos escenarios intrincados, grandiosos y que podian recorrerse a lo alto, largo y ancho, sin a nas limitaciones. Si el jugador persistía el reto, no existía un solo rincón en el q tudiaba ste principe no fuera capaz de posar sus reales es, aunque en muchos momentos pudiera parecerlo. Era el juego que reinventaba el género para la actual generación de sistemas y también sabía marcar dis-tancias gracias a una atmósfera evocadora parcial-mente inspirada en los cuentos de las 1000 y una noches y rematada con algunos recursos parrativos de action movie de la década actual.

Algunas de esas características se han mantenido, pero otras se han perdido por completo. Por alguna razón, Ubi Soft ha decidido que este nuevo Principe debia diferenciarse muy claramente del primero, aun a costa de perder parte de su encanto >>>

### Información Adicional

### **ESTACAS A FAVOR**

Algunas de las trampas del juego pueden ser utilizadas en beneficio propio por el jugador. Por ejemplo, es posible conducir la pelea hasta



una zona de losas agujereadas y activar después un interruptor para que las púas se encarguen de ellos.

### PODER DEL METAL

Eso debieron pensar en Ubi Soft a la hora de decidir el acompañamiento musical de esta aventura, recordemos, medieval. Temas de grupos como GodSmack se encargan de advertir al jugador que algo malo está a punto de suceder. Hay que desenfundar.

### **POLVO ERES**

Los secuaces de la Emperatriz del Tiempo muestran un cambio físico cuando se debilitan. Adquieren un tono dorado, deudor de la arena en la que están a punto de convertirse, y comienzan a dejar escapar dicha sustancia por sus heridas.

### **XBOX LIVE**

De forma similar a como hacía Ninja Gaiden, El Alma del Guerrero incluye algunas y limitadas funciones on line. Los jugadores pueden participar en retos contra el tiempo, que consisten en limpiar ciertas áreas de enemigos lo más rápidamente posible.





↑ El nuevo sistema de combate abarca generosas dosis de violencia.



♠ El icono indica el arma secundaria que lleva el Príncipe. Puede lanzarla o combatir con dos armas.

>> y, suponemos, buscando una audiencia más amplía. Con más interés en la acción y los desmembramientos que en la necesaria concentración para superar muchos de los puzzles y retos de *Las* Arenas del Tiempo. El Alma del Guerrero es un juego más oscuro, más violento y adulto. Más orientado hacia la acción en detrimento de lo que era la mejor faceta de Las Arenas del Tiempo. Menos personal, ahora que ha dado unos pasos hacia terrenos más comunes de la acción y aventura. Sigue siendo el Príncipe de Persia, de eso no hay duda. La operación no ha llegado hasta los extremos del reciente Ghost Recon 2-otra serie de Ubi Soft que acaba de dar un giro de 180 grados en una dirección discutible- y aunque sigue manteniendo parte de su atractivo e incluso ha ganado en aspectos concretos, en su conjunto no es el mejor Principe de Persia que hemos podido disfrutar.

La historia comienza varios años después de lo ocurrido en la última aventura. Entonces, un joven príncipe desencadenaba las Arenas del Tiempo engañado por un diabólico Visir. Al final de la

### Atesora el tiempo

El Principe vuelve con los poderes de las arenas del tiempo de su lado. Todos se ejecutan con distintas combinaciones entre los gatillos.



↑ Rodeado por enemigos, mantén apretado el gatillo derecho y pulsa el izquierdo. Así se desencadenan los Estragos del Tiempo.



Principe se entrega a una hiperactiva rabia asesina. Sólo dura unos segundos.

### **DAVID CONTRA GOLIATH** Enemigos difíciles para el Príncipe malencarado.

Durante la sección que transcurre en la Torre Mecánica, el Principe se tropieza a menudo con estos gigantescos brutos de dimensiones intimidatorias. Antes que dejarse ilevar por el desaliento, es mejor prestar atención a los movimientos del monstruo para encontrar la oportunidad adecuada. Se requiere habilidad y rapidez de movimientos...



↑ Hemos interrumpido en su guarida y no se siente demasiado feliz. El Príncipe desenfunda automáticamente ante el peligro, pero no te molestes en bloquear.

↑ Antes de que ataque, rueda por entre sus piernas y comienza a cortar por detrás. Esa zona no está protegida, así que ten mucho cuidado.



↑ Cuando el monstruo cae sobre sus rodillas, aprovecha para subir a su espalda. Una vez sobre los hombros, puedes empezar a atacar el cuello.



★ Cuando ya esté lo suficientemente debilitado, el Príncipe podrá darie el golpe de gracia entre los omopiatos. Ya sólo queda reponer los tanques de arena con sus restos.

### Es un juego más orientado hacia la acción en detrimento de lo que era la mejor faceta de Las Arenas del Tiempo

>>> historia, el protagonista conseguía retroceder en el tiempo y evitar el instante en que caía en la trampa del villano. Ahora, un mucho más adulto principe corre por las calles de Babilón seguido por una misteriosa fuerza que arrasa todo a su paso. Una emocionante secuencia de introducción muestra la persecución hasta que la bestia da caza al protagonista. En ese momento comienza un flash back que narra los desesperados intentos del protagonista por escapar de su perseguidor: el Dahaka. Un poderoso ser, guardián del Tiempo, que busca ejecutarlo por haber desencadenado las famosas Arenas. Sabe que la criatura no descansará hasta terminar con él e idea un plan desesperado. Retroceder en el tiempo hasta el instante en que la Emperatriz del Tiempo creó las Arenas, evitando así todo lo que vendría después y a su guardián. El jugador toma control del personaje cuando el barco

en el que viaja hacia la isla en la que se encuentra su objetivo es asaltado. Tras la escaramuza en alta mar, el príncipe despierta en la isla. Una vez dentro de las ruinas del palacio de la Emperatriz del Tiempo, encontrará portales que le permitirán viajar entre pasado y presente -pero manteniéndose en el mismo lugar- mientras trata de impedir que la Emperatriz cree las Arenas del Tiempo y evita al Dahaka que le está dando caza.

Si en Las Arenas del Tiempo la aventura se concentraba en los puzzles y secciones de plataformas, ahora lo hace en la acción. Precisamente, la faceta más floja del juego anterior ha adquirido aquí un protagonismo que eclipsa al resto de los elementos. La clave del asunto está en lo que sus creadores llaman free-form fightning o sistema libre de lucha, que permite al jugador encadenar una asombrosa variedad de combos y movimientos de

una forma extremadamente intuitiva. Lo que también implica que los combates son más frecuentes y la variedad de enemigos mayor. De las escasas posibilidades del sistema anterior, el Príncipe ha pasado a realizar llaves, atacar combinando las armas, decapitar o golpear mientras gira sobre una columna, entre muchos otros movimientos nuevos. Lo mejor no es la cantidad de ataques, sino la facilidad con la que se enlazan y ejecutan unos con otros. En el combate, el Príncipe sigue respondiendo con la misma naturalidad que lo hace a la hora de saltar, correr y trepar. Es lo mejor que ofrece El Alma del Guerrero y ojalá hubiera sido incluido en el título original. La IA de los enemigos también se ha visto mejorada. Las reacciones de los enemigos ya no están tan claramente marcadas por la ubicación de los personajes -por ejemplo, en el anterior bastaba con el jugador retrocediera detrás de

### Información Adicional

### TESOROS ESCONDIDOS



A lo largo de toda la aventura abundan los objetos escondidos durante los níveles del juego. Abre los cofres que encuentres para desbloquear imágenes, vídeos y arte de El Alma del Guerrero. No te defraudarán.

### Sólo los elegidos llegan a Classics







Dead or Alive Xtreme BeachVolley



RalliSport Challenge



Project Gotham Racing 2



Counter



Dead or Alive 3



Oddworld Munchs Oddyse



Midtown Madness 3



Blinx



Top Spin

Los últimos grandes éxitos de Xbox®, ya en la colección **Classics** a un precio que ni caído del cielo:



www.**xbox**.com



It's good to play together



### iEL MEJOR ACROBATA DEL MUNDO! El Príncipe amplía su galería de movimientos.

Además de todos los inherentes a las nuevas formas de combate, el Principe ha ganado también en lo que es pura capacidad acrobática. Por ejemplo...



↑ Como si fuera el mismo Errol Flynn, el Príncipe utiliza su espada para dejarse caer con la ayuda de uno de esos enormes cortinajes que ya abundaban en el original.



↑ Las sogas no están solo para trepar, sino para balancearse y saltar como si fuera el mismo Tarzán en una de sus lianas. Un buen "arma" del Príncipe.

### Información Adicional

### AGUA, POR FAVOR

Las Fuentes, además de para reponer la salud del jugador, sirven ahora como punto de guardado. Son algo más escasas que antes y no conviene desaprovecharlas.

### RUMORES DE PELÍCULA

Hollywood podría estar interesado en realizar una adaptación cinematográfica del Principe de Persia. Por supuesto, la meca del cine está llena de proyectos que nunca han llegado a realizarse, pero se dice que el productor Jerry Bruckenheimer podría estar al frente de la operación.

### ARMAS FUERA

Más de sesenta armas disponibles son muchas. Aunque la principal sólo se cambia en momentos concretos del juego, el protagonista puede ocupar su mano izquierda con cualquiera que encuentre por el suelo. También puede lanzarlas contra el objetivo.



♠ El enfrentamiento cumbre al final del primer nivel. Abundan los enemigos femeninos.

>> una puerta para que el enemigo se olvidara de él- y, aunque no es demasiado difícil identificar los patrones de ataque, también se ve como se adaptan a las circunstancias y combaten de una forma u otra según su estado de salud.

El sistema de control del protagonista permanece tan intachable como siempre. Todo un ejemplo a seguir, dadas además sus particularidades. También dispone de nuevos poderes, además de la capacidad de hacer retroceder el tiempo empleando la arena que recoge de los enemigos caídos. Por ejemplo, ralentizando el tiempo o invocando los Estragos del Tiempo. Un trío de habilidades que se usan mucho más que en la aventura anterior, razón por la que los diseñadores permiten que la recolección de arena -bien la de los enemigos o escondida en barriles- sea más frecuente y que los depósitos del protagonista se repongan con más facilidad..

Otra consecuencia del nuevo aire que respira la serie está en su acabado gráfico. Realizado con la misma tecnología –el desarrollo comenzó unos meses antes de finalizar *Las Arenas del Tiempo*-, el alegre colorido que remataba las imágenes del juego ha pasado a mejor vida. Los escenarios de la aventura son lóbregos y oscuros. Y, precisamente por eso, menos personales de lo acostumbrado. La cosa mejora cuando el protagonista utiliza los portales para viajar al pasado en el que el Palacio se encuentra en pleno esplendor, pero también man-

tienen una tónica más apagada. Para rematar la nueva atmósfera del juego, la banda sonora ha visto sustituir los temas de corte oriental por depresivos y guitarreros temas de rock actual. Más que nunca, la aventura adquiere formas de blockbuster veraniego con ganas de contentar al gran público. Pero la mayor sorpresa que depara El Alma del Guerrero está en ver como los puzzles y plataformas han visto disminuida su complejidad e importancia dentro del esquema de juego. Sigue habiendo abundantes situaciones de estas clases, pero llegar al otro extremo de esa sala imposible se antoja, por regla general, mucho más sencillo que en Las Arenas del Tiempo. Los desarrolladores han prescindido de las "visiones" que el protagonista experimentaba previamente y mostraban los pasos a seguir. Y es que ya no son necesarias. Aunque el juego aún deja un espacio importante para que el Principe exhiba sus habilidades acrobáticas, los retos exigen mucha menos cabeza y más ganas de avanzar hasta el siguiente combate. La aventura es más larga, aunque obliga al jugador a recorrer repetidas veces los mismos escenarios del castillo en sus dos líneas temporales, algo que no sucedia en el juego anterior.

Prince of Persia 2 sigue siendo un notable juego de acción y plataformas, pero que no puede evitar flaquear en algunos aspectos si se le compara con su ilustre predecesor. Es más accesible, el

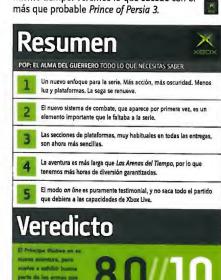


♠ El Dahaka persigue al Príncipe en tiempo.



↑ Las secciones de plataformas pierden peso.

nuevo sistema de combate es todo un acierto y, en ocasiones, exhibe la misma brillantez en el diseño que su predecesor. Es un paso adelante y atrás al mismo tiempo. Veremos lo que sucede con el más que probable *Prince of Persia 3*.



### Todos nacemos con una vocación



Secretariado Médico



■ PROFESIONES TÉCNICAS

· Electricista Profesional

Fontanería
 Técnico en Construcción de Obras
 Electrotecnia y Electrónica
 Mecánico de Coches y Motos
 Profesor de Autoescuela

· Mantenimiento Industrial · Técnico en Plásticos Industriales Auxiliar de Clínica Veterinaria
 Adiestramiento canino.
 Peluquería canina
 Auxiliar clínico ecuestre



MEDICINAS COMPLEMENTARIAS

 Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
 Naturopatia
 Herbodietética
 Quiromasajista (MDF)
 Monitor de Yoga



■ ARTES Y DECORACIÓN

Decoración Profesional
 Escaparatismo
 Monitor de Manualidades
 Fotografía
 Dibujo



Peluquero

· Modista profesora de Corte y

Confección

· Diseño de Moda



Guitarra
Teclado
Acordeón



■ DEPORTES

Monitor de Aeróbic y de Fitness

Monitor de Preparación Fisica
(Entrenador Personal)



■ EMPRESA E INFORMÁTICA

- · Administración de Empresa · Experto en Bolsa e Inversiones · Secretariado / · Contabilidad
- · Marketing y Gestión Comercial · Asesor Fiscal / · Asesor Laboral
- · Asesor Fiscal / · Asesor Laboral · Relaciones Públicas y Protocolo

· Técnico en Coaching

· Dominio y práctica del PC · Técnico en Diseño Web · Experto en Creatividad y Diseño para Internet



**■ CULTURA E IDIOMAS** 

 Graduado ESO, preparación al Título Oficial
 Acceso a la Universidad para Mayores de 25 años
 Inglés. "Habla inglés con sólo 1000 palabras". Método Maurer
 Francés/ Alemán



OPOSICIONES

 · Justicia
 · Auxiliar de Ayuntamiento
 · Auxiliar de la Administración del Estado



■ RIESGOS LABORALES

 TÍTULO OFICIAL de Técn. Sup. de Prevención de Riesgos Lab. (Laboris Prevención y Consultoría S.A.)
 TÍTULO OFICIAL de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Laboris Prevención y Consultoría S.A.)
 Técnico en Gestión Ambiental
 Técnico en Calidad



■ INMOBILIARIA

· Gestor Inmobiliario · Gestor de Fincas · Master en Gestión Inmobiliaria



■ HOSTELERÍA

Cocina Profesional
· Hostelería

### Y si aún no has encontrado la tuya, vuelve a mirar.

Seguro que aquí puedes encontrar aquello que mejor encaja con tu forma de ser: la sanidad, la empresa, la cultura, la informática... Busca tu vocación y CCC te ayudará a desarrollarla.





	Matricipae e L. com y constitue GRATIN esta esta esta AGENDA ELECTRÓNICA	CCC We are recade per ED  To a set at INEM.  The edge ANCED (  Th		del curso.
CURSO DI	E INTERÉS:			
Nombre:		Apellidos:		
Domicilio:			Nº:	Piso:
Población:		C.P:	Provincia:	
Teléfono/s:	/	e-ma	ail:	

## **Future Tactics: The Uprising**

Estrategia por turnos con doblaje barriobajero



n la redacción somos auténticos devoradores de juegos por turnos, siempre y cuando incluyan armas a tutiplén, la cámara jamás bloquee la jugabilidad, y los mapas ofrezcan un diseño pensado por y para la estrategia. Si se cumplen estas tres premisas, el título en cuestión tiene todas las de ganar. Future Tactics: The Uprising acaba de anotarse un hat trick.

Una variopinta banda de desarraigados acaba de ser expulsada de su hogar por una horda alienígena; sus componentes, hastiados de vagar sin rumbo fijo como nómadas, deciden formar un grupo de resistencia. Pertrechados con armas individuales, cada miembro se especializa en un arte concreto: tiro de precisión, explosivos, sigilo...

Todos los mapas (desde minas abandonadas hasta glaciares helados) son completamente destructibles y, a diferencia de Worms 3D, si desmantelas un muro o desplazas una gran roca ubicados sobre un enemigo, sucumbirán a su derrumbe, provocando por ende una auténtica carnicería o dejando un cráter considerable tras la catástrofe. De vez en cuando aparece también el típico alienígena superdotado con ganas de buscarte las cosquillas y al cual deberás eliminar. El peligro puede venir de una catapulta ubicada en lo alto de la colina, enca-

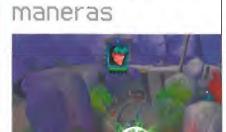


↑ Llevan explosivos; mata varios de un tiro.

rada directamente hacia tu campamento, o de una especie de cangrejo con rayos láser; en cualquier caso, los enemigos siempre serán de armas tomar.

Aunque Future Tactics no apuesta por el sentido del humor de Worms, y su modo multijugador no es tan adictivo como debiera, el modo de campaña resulta bastante atractivo, y los gráficos destilan buenas maneras, aunque se antojan un tanto anticuados. Si eres un incondicional de los juegos por turnos, he aquí una propuesta que saciará





↑ Los entornos son destructibles.

# Veredicto

### Información Adicional

POR EL TEIADO

En las zonas habitadas puedes volar los teiados de las casas. En su interior encontrarás multitud de power ups y, además, podrás refugiarte del acoso balístico de los enemigos.

### Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny

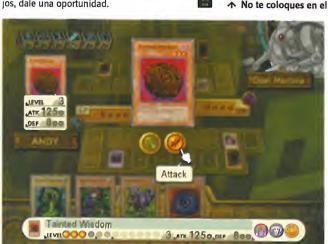
¿Seguro que quieres volver a ser niño?



lgo que resulta del todo ininteligible para un mayor es la obsesión que arrastra a los niños a manosear esas cartas que van indisolublemente asociadas a la típica serie de dibujos nipona de aventuras inverosímiles. ¿Quién, por ejemplo, no ha oído hablar del fenómeno Yu-Gi-Oh?

El pequeño YuGi descubre un misterioso colgante en la tienda de baratijas de su padre que lo dota de diversos poderes mágicos mientras combate contra los amigos en las interminables partidas de cartas de intercambio de sus monstruos favoritos. Una versión virtual de un juego de cartas jamás será tan interesante como una real, pero Dawn of Destiny ofrece una experiencia más completa. Y todo gracias a que los jugadores se ven obligados a captar el sentido del juego, puesto que carece por completo de tutorial. En pocas palabras, los usuarios deben emplear su baraja de monstruos para derrotar a los rivales a partir de los atributos defensivos/ofensivos que obren en su poder.

Puedes configurar cada carta para defender (en posición horizontal y boca abajo) o atacar (en posición vertical, boca arriba). Las cartas de hechizo pueden amontonarse detrás de las cartas de monstruos para potenciar sus habilidades, mientras que los naipes Trampa pueden anular el ataque de un rival. En cuanto se elige un combate, las dos criaturas se enfrentan a muerte: el perdedor desaparecerá inmediatamente envuelto en una nebulosa de humo y rayos poco espectacular. Una auténtica decepción. Cada jugador cuenta con un total de Puntos de Vida que se vacía cada vez que su monstruo sufre una derrota, momento en el cual se finiquita la partida. Y aquí acaba todo atisbo de jugabilidad. Se puede optar por partidas multijugador via System Link, pero lo cierto es que los modos son clavaditos a la experiencia en solitario. Si eres capaz de sacar algo en claro de la retahíla de reglas menores y combinaciones de hechizos y trampas disponibles, o bien si eres un seguidor habitual de los dibujos, dale una oportunidad.



↑ Selecciona a un monstruo de ataque y prueba suerte con las cartas.







Juega con TU móvil JUEGOS



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS TRILOGY

Revive la batalla final contra el Señor Oscuro

PRINCE OF PERSIA 2
EL ALMA DEL CUERRERO

El principe vuelve más espectacular que nunca

CUÍA DE COMPRAS

Los mejores 55 teléfonos para jugar









www.mcediciones.net

WC EDICIONES

↑ Blinx no

es un gatito

cualquiera.

CIAL XOOX



go la historia de estas dos bandas se entrelazan po-

co a poco hasta el interesante final. Como se puede

apreciar, en esta ocasión el juego tiene una historia

Algunos de estos objetos "espaciales" son teletrans-

portadores (muy útiles), disfraces, burbujas espacia-

les o trampas cuánticas, entre otros. Un detalle >>>



Información Adicional
MEDALLÓN GATO

Escondidos en los lugares más inaccesibles de cada nivel hay un buen montón de estos

medallones, Encuéntralos para desbloquear material bonus, como pequeños cortos cómicos que de hecho no son muy gra-

ciosos.

CÓMPRALO

Tanto los Barrenderos
del Tiempo como los
Tom-Tom tienen a su
disposición una tienda

de mercaderías. Aquí podrás comprar y vender nuevas armas, salud, vidas extras, importantes mejoras o incluso ropa y accesorios más fashion como pendientes, chaquetas y gafas. Justo lo que un gato/cerdo necesita.



### ↑ La nueva y mejorada cámara te deja ver el mejor ángulo en cada salto y puzzle, lo que es una ventaja cuando te enfrentas a estos lásers.

>> muy agradable de Blinx 2 es que en esta ocasión los puzzles están mucho más trabajados. Así nos encontraremos con varios puzzles donde se usa el tiempo o el espacio de manera ingeniosa y lógica. Los controles del tiempo sirven para algo más que detener enemigos -como ocurría en la primera parte- y el uso del espacio nos ofrece una libertad de juego muy interesante como la posibilidad de saltarse alarmas o desaparecer delante de nuestros enemigos. Además, gran parte de estos puzzles y desafios que nos propone el juego se pueden solucionar como mínimo de dos maneras distintas.

Pero si algo nos ha satisfecho enormemente es el nuevo modo multijugador. Pueden jugar hasta cuatro amigos en batallas deathmatch todos contra todos o por equipos. Estas batallas son de lo más divertidas una vez que le cogemos el truco a usar tiempo y espacio a nuestro favor -el uso de estas variables cambia un poco en multijugador-. Además, todo este apartado es ampliamente configurable, desde el aspecto de los mininos y gorrinos de nuestro equipo hasta la combinación de armas.

El modo cooperativo para dos jugadores es sencillamente excelente. Hay dos posibilidades diferentes: jugar en modo normal, donde los dos amigos tienen todos los controles a su disposición, o el mucho más divertido modo especialista, donde cada uno adopta un papel: uno dispara y el otro controla el tiempo o el espacio. El diseño de los niveles es tan bueno -mucho más que en el primer juegoque tanto jugando solo como acompañado siempre se pueden superar los retos del juego y al mismo tiempo ofrecer diferentes desafíos. Un ejemplo, para activar dos pulsadores de forma simultánea, jugando solo utilizaríamos el control de Grabar y nos grabaríamos a nosotros mismos para luego repetir el movimiento en el otro botón. Pero jugando en cooperativo esto no sería necesario porque ya tendríamos quién accionase el segundo botón al mis-

Como decíamos, el diseño de los niveles es excelente en *Blinx 2*. Todas las fases tienen dos objetivos diferentes, pero con cumplir uno es suficiente para pasar de nivel. Esto hace que al jugar en co-



♠ La Pausa es útil para enfrentarte a los enemigos y resolver puzzles.

### DEMASIADO CERDO ES MALO PARA LA SALUD Infiltrándose al estilo gorrino.

Seguro que has visto alguna vez a Sam Fisher o a Solid Snake y has pensado: lo que este chico necesita son unas orejas, un rabo y una bonita nariz de cerdo ¿no? Nosotros tampoco. Pero en Blinx 2 parece que si lo han pensado. Aunque desgraciadamente no tienen control sobre el tiempo si que tienen algunos útiles de lo más prácticos...







### ♠ Aunque los enemigos han mejorado mucho respecto a las gotas del primer juego, siguen sin tener mucho encanto.

### >>> operativo uno pueda dedicarse a una tarea -por ejemplo desatascar unos engranajes atrapados en una esfera de pausa- y el otro jugador centrarse en el segundo objetivo -matar una serie de enemigos-. Así, hay el doble de posibilidades de finalizar las misiones con éxito.

El apartado gráfico también ha subido varios enteros. El juego ofrece unos niveles mucho más espaciosos y con más horizonte por ver. Los enemigos ya no son simples burbujas o gotas de agua, sino que ahora tienen unas formas más definidas. Los niveles ofrecen mucha más variedad de estilos y las animaciones de todos los personajes son notables. Lástima de la cámara que, aunque ha mejorado, sigue dando algún quebradero de cabeza, sobre todo en los saltos difíciles.

Y hablando de dificultad, ésta, al contrario, ha disminuido. El juego es bastante más asequible que el primero. Ya no hay un límite de tiempo en cada

nivel, por ejemplo. Tampoco tendremos que rebuscar cada rincón buscando ítems de control de tiempo o basura que aspirar porque siempre hay de sobra, o alternativamente un camino distinto. También hay una gran cantidad de tutoriales, quizá demasiados, que hay que superar a medida que avanza la aventura. Pero a partir de la mitad veremos algunos niveles de lo más complicadillos con una duración que sobrepasa la media hora.

Blinx 2 nos ha gustado mucho. Al principio éramos un poco escépticos respecto a él, incluso las primeras partidas fueron ligeramente decepcionantes, pero a partir del momento que probamos el modo cooperativo comenzamos a mirarlo con otros ojos. Descubrimos entonces el inteligentísimo diseno de los niveles, por ejemplo, y cómo usar el espacio-tiempo a nuestro favor. Además, el control sobre la banda Tom-Tom es un gran añadido que a buen seguro será habitual en posteriores Blinx.

Sumario

# 0'20"80

↑ Jugar a pantalla partida con un amigo hace las cosas más fáciles.

### Información Adicional

### TANQUES A GÓ-GÓ

Cuando juegas como Tom-Tom en ocasiones podrás montarte en un ruidoso y resistente tanque. Se controla más o menos como los Warthogs de Halo 2, excepto que éstos no suelen estar controlados por gorrinos de granja. Al menos tiene un gordo cañón y algunos misiles teledirigidos por calor.



### **LUCHA DE GATOS**

El modo batalla multijugador es un buen añadido al modo principal del juego, aunque no exista ninguna opción para Live. Puedes controlar el Tiempo contra tus oponentes aunque en esta ocasión se pueden librar del influio moviendo el stick de un lado al otro.





BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE TODO LO QUE NECESITAS SABER

Controlamos a los Barrenderos del Tiempo o a la banda Tom-Tom cada uno con sus virtudes y desventajas que deberemos aprende

El control del tiempo ha mejorado, incluso pueden combinarse varios a la vez. El control del espacio ofrece otra visión de juego.

¿Neo?, mejor digamos Miau..

CONCÉNTRATE Como en

Una divertida nueva experiencia del juego es

este mini-juego. Tendras menos de un segun-

do para reaccionar si no quieres convertirte

Un cañón dispara una nube de balas hacia

ti. Puedes detener el tiempo o ralentizarlo,

↑ Pero como nos gusta el Tiempo Bala, lo ralentizamos y simulamos el efecto Matrix.

todo depende de tu estrategia

Matrix, pero con gatos.

# CONSEREE EN EL MESO CON ESTES GUILLANDES DE LA SIBILIDA DE MATERIO CAMICIOS DE PARENTON DE LA SIBILIDA DE MANION DE MATERIO CAMICIOS DE LA SIBILIDA DE LA SIBILIDA DE LA SIBILIDA DE MATERIO CAMICIOS DE LA SIBILIDA DEL CAMICIO DE LA SIBILIDA DEL SIBILIDA DEL SIBILIDA DE LA SIBILIDA DEL SIBILIDA DE LA SIBILIDA DE LA SIBILIDA DE LA SIBILIDA DEL SIBILIDA DE LA SIBILIDA DE LA SIBILIDA DEL SIBILIDA DE LA SIBILIDA D CIRCUITOS OCULTOS Z DETALLES DE LOS VEHÍCULOS Z RUCOS Y OPCIONES DESBLOQUEABLES Z

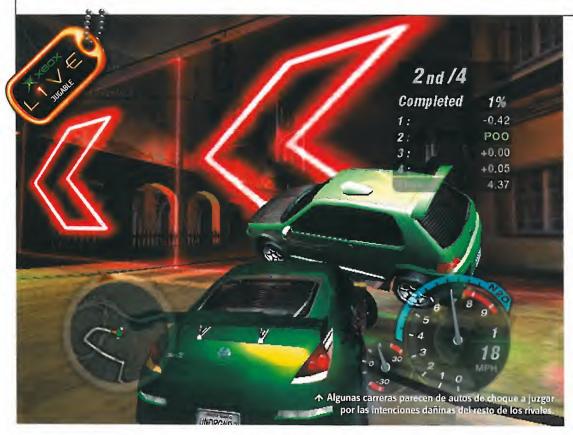


TODOS LOS OBJETOS EXTRA Z ESTRATEGIAS PARA LOS COMBATES Z

TRUCOS Y TACTICAS OFICIALES DE PRIMA



YA A LA VENTA



## **Need for Speed Undergound 2**

Sin muchos cambios en el horizonte



HABLANDO DEL LIVE
Las opciones on line
incluyen rankings
mensuales, escaleras
de retos y la posibilidad de personalizar
tus coches, Un modo
Outrun para cuatro
jugadores de lo más
frenético y unas carreras Underground
Racing League para
seis jugadores.



nderground 2 es un juego de carreras de coches que trata muy profundamente el apartado del tuning. Quizá este es el mejor apartado del juego. Además de disponer de un buen número de vehículos, podremos modificarlos y tunearlos a nuestro antojo gracias a la gran cantidad de piezas, componentes, mecánica y pinturas que el juego pone a nuestra disposición. Es tan inmensa la variedad de todos estos ítems que es casi imposible ver o crear dos coches idénticos. Además, como esta vez el juego sí que tiene opción on line, tunear nuestro coche será el modo de mostrar a los demás jugadores el estilo que tenemos y nuestras habilidades mecánicas.



↑ iEeh! Vigila donde pones tus manos. Este juego es muy sexy...

Al modo offline se le ha dado una historia mucho más lógica y se ha creado un sistema de juego más estable. Es muy similar a lo visto en Grand Theft Auto, más divertido y flexible que el primer Underground. Recorreremos la gran ciudad de Bayview de arriba a bajo con nuestro coche buscando carreras, retos o talleres mecánicos. También disponemos de un servicio de mensajería SMS que nos informa de las noticias que pululan por Bayview, nuevas piezas o retos especiales. Rachel será nuestra anfitriona y la encargada de guiar nuestros primeros pasos, además de darnos nuestro primer coche. A medida que ganemos carreras y nos vayan conociendo se irán abriendo más competiciones y piezas de tuning, amén de ganar mucho dinero con el que podremos o comprar más coches o modificar los que tengamos.

Todos los tipos de carrera que había en el primer Underground repiten, además de añadir algunos nuevos como Street X, donde impera la técnica de conducción, o el modo Outrun, divertida variante del juego del Gato y el Ratón. En total hay cerca de 250 retos sumándolos todos, un aumento más que considerable.

Si tratamos el apartado gráfico no sabríamos hacia qué parte de la balanza decantarnos. Se ha mejorado el motor gráfico, ahora es mucho más fluido, más rápido y más grande en todo. La ciudad de Bayview se asemeja bastante a Las Vegas, con muchas luces de neón, y un diseño exquisito. Es ciertamente impresionante, lo mismo que los coches y las piezas que se han tratado con un realismo muy alto. Sin embargo, el apartado de las texturas no es tan satisfactorio, muchas están bastante borrosas y pixeladas. Mientras corremos no se nota tanto, pero cuando estamos parados...

Underground 2 viene a suplir las carencias y a arreglar los defectos que tenía el primer Need For Speed Underground. Se puede asegurar que Underground 2 es una buena puesta a punto del primer juego, al mismo tiempo que EA establece las bases de otra nueva franquicia más.



↑ Usa el mapa para localizar las carreras.



↑ Disfruta del efecto blur en los circuitos Drag.



Provocar accidentes siempre es divertido.



↑ Salir el primero te da puntos de reputación.



### X

# Spyro: A Hero's Tail

### Durmiendo con su enemigo; Spyro ocupa nuestro corazón jugón



fuerza de visitarnos durante varios años, hay personajes que se vuelven entrañables y se acaban convirtiendo en viejos clásicos. Puede que no tenga el carisma de Sam Fisher, ni que sea tan popular como su amigo Crash, pero nadie podrá negar al simpático Spyro un pequeño hueco en nuestro corazón de jugones. Al contrario que nuestro amigo Crash, quien se ha vuelto más maduro y frenético en sus últimas aventuras, Spyro sigue siendo ese pequeño héroe infantil que hará las delicias de los más pequeños de la casa. La misión inicial de Spyro en este juego será la de encontrar y

juego será la de encontrar y destruir las gemas oscuras, pero pronto se verá envuelto en multitud de búsquedas, intentando solucionar los problemas de numerosos habitantes y personajes que iremos encontrando por el camino. La jugabilidad no es nada sorprendente y no ha evolucionado demasiado desde las anterio res entregas: buscar gemas y otros objetos, recoger llaves para abrir nuevos accesos, y luchar contra numerosos enemigos cuya inteligencia artificial no esta demasiado trabajada, sin presentar retos especialmente difíciles o puzzles imposibles. De cuando en cuando podremos controlar a otros personajes, generalmente para realizar algún tipo de prueba cronometrada donde conseguir más gemas o algunos objetos extra; nada nuevo, pero igual de efectivo que siempre para evitar la monotonía y pasar el rato. Poco a poco Spyro irá recuperando sus habilidades, como doble salto, supercarga, etc.... permitiéndole alcanzar lugares antes inaccesibles y mejorar las habilidades de ataque, entra las que se incluyen los movimientos habituales de Spyro: aliento de fuego, ataque de carga o saltar sobre sus enemigos realizando un ataque con impulso. Más adelante podremos usar las tiendas para comprar potenciadotes, aliento de hielo, bombas de fuego etc.,,, ideales para eliminar a los enemigos más resistentes que encontraremos. Si bien no encontraremos grandes diferencias jugables, lo que si hemos notado ha sido una mejora en el control, ya que ha perdido la inercia y mejorado la respuesta con el mando ana-

lógico, algo ideal para controlar las distancias en algún que otro salto peligroso. Ya hemos visto que jugablemente no han

inventado la rueda, y lo mismo se puede decir técnicamente hablando. Los gráficos no destacan en ningún apartado, mostrando texturas simples y repetitivas por todo el escenario, si bien estos se salvan al presentar un colorido muy rico y un aspecto bastante desenfadado. Lo más destacable son los modelados de los personajes principales y de algunos enemigos, porque la suavidad con que se mueve el motor gráfico no es nada destacable para una máquina con un hardware como Xbox. Las melodías se limitan a cumplir, al menos son variadas y acompañan el desarrollo del juego, pero si conviene destacar el perfecto doblaje al castellano de todos los personajes.



Spark, es una especie de colega de Spyro, y nos servirá entre otras cosas para comprobar el estado de salud de nuestro héroe, cambiando entre diferentes colores. Gracias a el podremos abrir algunos cofres (acumulando llaves que iremos comprando) e incluso recogerá las mariposas resultantes de chamuscar algunas ovejas, recuperando nuestra energía.



↑ Los niveles aéreos son muy entretenidos.



↑ Destruye las gemas oscuras en cada nivel.



Acaba con su armadura y chamúscalos.







↑ Pobre Crash, demasiados golpes lo han fulminado.

# Ty El tigre de Tasmania 2: **Rescate Agreste**

Con mucho estilo australiano



on la ayuda de sus esbirros, finalmente el Jefe Class ha logrado escapar de la cárcel y ahora tiene en mente un nuevo plan. Su alianza con el Profesor Karlos hace que sean casi imposibles de detener. Menos mal que por suerte tenemos aquí a Ty, un tigre de Tasmania dispuesto a pararle los pies a Class, Karlos y a todos los que vengan detrás.

Ty 2 comienza de una forma bastante speedica. De repente te encuentras controlando a este tigre de dibujos en medio de una batalla campal, donde lagartos y koalas luchan entre ellos. El objetivo de los malos -los lagartos- es rescatar al Jefe Class y, como comentábamos antes, lo consiguen. Esta primera fase para entrar en calor es un desborde de acción donde las peleas con boomerangs y mechas gigantescos serán nuestras principales tareas. También conoceremos de golpe a varios personajes que serán importantes más adelante. Un comienzo bastante desconcertante, pero efectivo al fin y al cabo.

Superado este estresante nivel, las cosas se calman un poco. Ty 2 es un juego de plataformas bien diseñado en el que la aventura se desarrolla principalmente sobre un gran mapa, por el que tendremos que ir de aquí para allá realizando misiones y tareas que la oficina Rescate Agreste nos ordene. Lo más habitual será disponer de 3 o 4 misiones a realizar, el orden es lo de menos, y seremos nosotros

quien lo decidamos. Incluso podremos hacer un alto en la aventura, dedicarnos a explorar el mundo de Tv v conseguir gemas roias con las que comprar objetos. Cuando terminemos alguna misión, generalmente se sustituirá por otra. Algunas tareas serán de lo más simple y tontas posibles, al fin y al cabo la oficina Rescate Agreste se ha creado para proteger y servir; pero otras se centrarán en la trama principal que no es otra que la lucha abierta contra el fugado Jefe Class. Lo mejor de todo es que nunca hay una sensación de corte entre misión y misión, y eso es porque incluso en el mapa principal hay plataformas y retos a superar.

Información Adicional

"LA FREGONETA"

de la ciudad de

Una vez que salgamos

Burramudgee, podre-

mos utilizar la furgone

ta de Shazza. A través

de carreteras de asfal-

to, tierra y barro podre-

mos desplazarnos a

cualquier lugar del

mapa. Nos encontrare-

mos con algunos lagar-

tos v caias con dinero.

con los que usaremos

nuestro bien amado

boomerang para des-

truirlos, Incluso podre-

mos llegar a carreras

de karts donde correr.

apostar, y ganar,

Para movernos, además de correr y saltar, tendremos a nuestra disposición diferentes vehículos y Mechas -robots mecánicos-. El uso de estos robots sólo será accesible después de haber comprado sus respectivas llaves en la tienda. Y hablando de comprar, el arma favorita de Ty son sus boomerangs, que podremos ir comprando y actualizando a medida que avance la aventura. Tanto el uso de los Mechas como la compra de boomerangs nos permitirán desbloquear zonas que en un primer momento no eran accesibles.

Ty 2 no es en general un mal plataformas. Es bastante entretenido si sorteamos el hecho que está dirigido al público más infantil. La cámara es sin duda lo peor del juego y nuestras peleas con ella serán más habituales que contra los lagartos, lo que restará diversión a la aventura. Gráficamente tampoco destaca demasiado y nos deja la sensación de que podía haber sido un pelín más espectacular, sobre todo en las texturas. Estos detalles restan puntos, como también lo hace el hecho de que el juego no posea ningún tipo de traducción.



♠ Esta es la destrucción en toda su magnitud.



↑ Da una vuelta por la ciudad en tu furgoneta.



↑ Recoge esas gemas rojas. Qué idea más nueva.



↑ Tu traje Mecha te ofrece algo de protección.



♠ El fuego en el bosque puede ser un problema, así que saca a estos koalas entrenados para apagarlo.



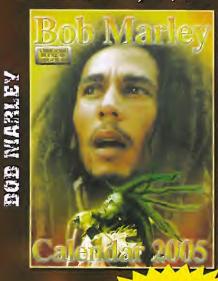


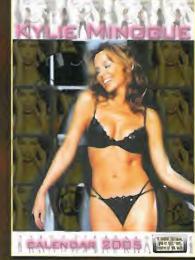
## CALEMDARIOS 2005

iouteres estar al dia en compañía de tu personate favorito? Marca tu referencia y manda el cupón

SER MOT CHIT PEPPERS



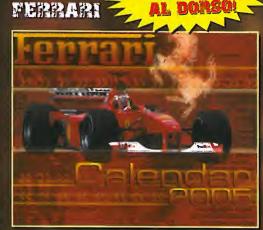


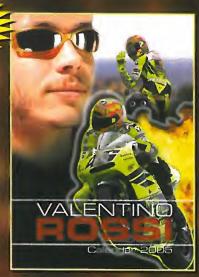


KYLIE WINGGUE

Michael Schumachen







Walenting 20551

PRECIO POR CALENDARIO: 6,50 € + GASTOS DE ENVÍO: 2,70 € (POR PEDIDO)

### Deseo recibir los siguientes ejemplares:

□ RED HOT CH.P.	☐ BOB MARLEY	☐ MICHAEL SCHUMACHER	□ VALENTINO ROSSI	☐ FERRARI	☐ KYLIE	MINOGUE
Nombre y ape	llidos:				,	
Dirección:						
Población:		Prov	vincia:			
C.P		Telé	fono			
Forma de pag	o:					
☐ Contra ree	mbolso 🗆	Adjunto talón nomin	ativo a MC Edicior	nes S.A.		
☐ Tarjeta de d	crédito 🗆	VISA (16 dígitos)	☐ American Expre	ss (15 dígit	cos)	
N.º						
			(caducio	dad)		
Nombre del tit	cular:		Fir	ma:		

Remite este cupón a: O envía tus datos a: MC Ediciones S.A. Paseo St. Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Fax: 93 254 12 59

suscripciones@mcediciones.es





↑ No le dejes hacerse el Indiana Jones... Dispárale en la cara antes de que empiece a complicarte la existencia.



↑ "Limpiar" chozas es bastante divertido.



↑ Puedes derribar a los Vietcong desde lejos.

## Men of Valor: The Vietnam War

La guerra no es divertida; la guerra NO es divertida



onvendria que alguien les hubiera recordado esto a los chicos de 2015 antes de lanzar Men of Valor al mercado. Morir no es divertido. Repitan con nosotros: morir no es divertido. No hay ninguna diversión en el hecho de que te peguen dos tiros y al instante estés besando el suelo y esperando a que te entierren en él.

Todo esto viene a cuento de la desesperante dificultad de *Men of Valor*. Podríamos esperar que la curva fuera, en este aspecto y como es normal, ascendiendo suavemente a medida que progresamos en nuestra aventura en la jungla del Vietcong. En lugar de eso, aterrizas en un campo de combate en el que las balas hacen pupa, pero pupa de verdad, y donde puedes palmaria en menos tiempo del que se tarda en decir "otra vez no".

Bueno, para hacer honor a la verdad, al principio los soldados muertos sueltan muchos botiquines y cantimploras que te permiten recuperar la salud (cantimploras... guau, deben haberlas llenado con agua procedente del Santo Grial, por lo menos). También *debes* vendarte las heridas si no quieres morir desangrado, para lo que por suerte transportamos con nosotros los suficientes metros de vendaje como para embalsamar a diez momias. Y sin embargo, morir de cuatro balazos es muy fácil en *Men of Valor*. Y es que por mucho que contemplemos los pros y los contras de este título, no es fácil encontrar demasiados motivos para seguir jugando una vez y otra y otra, continuando la partida desde

el último punto de control antes de caer bajo el fuego enemigo.

Por ejemplo, en cuanto a la ambientación, gráficamente el juego cumple, y como banda sonora de fondo incluye temas conocidos de la época, pero falla estrepitosamente en lo más básico: el argumento, que se revela como absolutamente incomprensible. ¿Por qué? Pues porque el juego ni está traducido, ni está subtitulado (no, ni siquiera se han molestado en subtitularlo en inglés). Este hecho se agrava si pensamos que es imposible saltarse la mayor parte de las secuencias de corte, largas, y con el agravante de que no entenderemos nada. El que no sepa inglés tampoco sabrá, por descontado, qué tiene que hacer y cuáles son los objetivos de su compañía en cada momento.

Otro grave problema relacionado con la escenografía del título es que todo está visto e interpretado en clave norteamericana, incluso en el hecho de que el protagonista al que encarnamos sea negro. Más allá del fácil alegato antirracista, imaginate por un momento siendo un consumidor afroamericano al que le han colocado un juego sobre la guerra civil española, un juego, además, hablado y escrito en perfecto español. Pues esto es más o menos lo mismo.

No sólo el juego falla en meternos en salsa, sino que, además, su jugabilidad no es demasiado buena, ya que fracasa en simular (o ni siquiera lo intenta) una de las normas más sencillas de la supervivencia. Esta norma dice que si tú no puedes ver al enemigo, el enemigo no puede verte a ti. Bueno, no puede verte en ningún lugar excepto dentro de *Men of Valor*, donde aún ocultos por el denso follaje de la selva será como si lleváramos acoplada una maldita bandera blanca a nuestras espaldas con la palabra "disparadme" escrita en grandes letras rojas.



↑ Los lanzagranadas causan estragos: úsalos sabiamente.

Deberás vendarte las heridas para no morir desangrado



### **REVIENTASANDÍAS**Si un enemigo tiene la

desgracia de acercársete demasiado, asegúrate de colocarle una en
la frente. No sólo lo
derribarás de inmediato, sino que además
pondrás al descubierto
su sesera. Eso sí, prepárate para llevar tu
uniforme directo a la
lavanderia.



Envía MCPOLI espacio y el CÓDIGO al 7744 Ej: MCPOLI 11578

Envia MCPOLI espacio y el CÓDIGO al 7744.

Ej: MCPOLI 11578

12181 Tisuby y Georgina / Ruleta del Amor
12189 Bebe / Ella Remix
12193 Doraemon / Doraemon no Uta
12262 Eminem / Just Lose It
12263 Evanescence / Missing
12264 G.H. / Es por un Sueño una Miradita
12269 Depeche Mode / Enjoy the Sillence
12029 Destinys Child / Lose My Breath
12102 Alejandro Sanz / Hoy Llueve, Hoy Duele
12271 Hombres G / Por Qué No ser Amigos
12120 Arrebato / Búscate un H. Que te Quiera
12294 David Bisbal / Mami
12141 O Zone / Dragoste Din Tel Remix
12160 Juanshows / No Soy un Bastritboy
12265 O Zone / Fiesta de la Noche
12255 Destinys Child / Free
12122 Estopa / Ya No Me Acuerdo
12262 Eminem / Just Lose It
1959 Destinys Child / Free
12122 Estopa / Ya No Me Acuerdo
12262 Eminem / Just Lose It
1959 Destinys Child / Say My Name
12290 David Bisbal / Me Derrumbo
12196 Lorca / Serpiente con Tacón
12179 Revolver / Mestizo
12167 Los Caños / Hoy la Vi
12165 Despistaos / A la Luz de tus Piernas
12160 Juanshows / No soy un bastritboy
12149 Andy y Lucas / Perros de la Noche
12146 El Barrio / Quiéreme
12142 Rubia / Seré una Gran Estrella
12293 REM / Leaving New York Remix
12294 Kane / Rain Down on Me Remix
12295 Coti / Soledad
12265 O Zone / Fiesta de la Noche
12164 Avril Lavigne / Nobodys Home
12265 Destinys Child / Free
12198 Brittney Spears / My Perrogative
12161 U2 / Vértigo
12154 Destinys Child / Jumpin Jumpin
12155 Destinys Child / Jumpin Jumpin
12156 Loanning / Bootsy Bootsy Boom
11578 Maroon 5 / This Love
11887 David Demaría / Precisamente Ahora
11926 Ayu / Depend on You
12043 Ashlee Simpson / Pieces of Me
12051 Lucas Masciano / Dos dias
12052 Pastora / Mirona
12064 Hilary Duff / Fly
12099 Natasha Bedingfield / These Words
12096 Hilary Duff / Fly
12099 Natasha Bedingfield / These Words
12097 Melendi / Hablando en Plata
12096 Hilary Duff / Fly
12099 Natasha Bedingfield / These Words
12097 Melendi / Hablando en Plata

### 11 (0) (0) (0)

Envía MCTONO espacio y el CÓDIGO al 7744. Ej: MCTONO 3750

Ej: MCTONO 3750

3900 La Sonrisa de Julia / Llevo tu Voz
3908 Doraemon BSO / Doraemon Inicio
3912 G.H. / Es por Sueño una Miradita
3906 Miki Ferrero / Cerca de la Libertad
3905 Marly / You Never Know
3904 Tisuby y Georgina / Ruleta del Amor
3903 Revolver / Mestizo
3902 MClan / Sopa Fría
3911 Eminem / Just to Lose It
3832 Andy y Lucas y Belinda / No entiendo
3896 Lacasitos Anuncio / Lacasitos
3895 U2 / Vértigo
3894 Luz Casal / Un Nuevo Día Brillará
3893 Laura Pausini / Escucha Atento
3893 Despistaos / A la Luz de tus Piernas
3891 Avril Lavigne / Nobodys Home
3888 Juanshows / No Soy un Bactricboy
3755 Destinys Child / Lose My Breath
3872 Channing / Bootsy Bootsy Boom
3750 La Quinta Estación / Daría
3781 Pulp fiction BSO / You Can Never Tell
3783 Ashlee Simpson / Pieces of Me
3800 Radio Macande / Ahora Curo Mis Heridas
3798 Las Chuches / Como Vengo
3833 Carlos Baute / Chiki Chiki
3196 Grupo aventura / Obsesión
3174 Ozone / Dragostea Din Tei
3282 Alex Syntek y Ana Torroja / Duele el Amor
3209 Bebe / Malo

Precio mensaje 0,9€ + IVA



FONDOS A COLOR Envía MCIMAGEN espacio y el CÓDIGO al 7744.Ej: MCIMAGEN 29553

29553 30098 29559 31056 30101 30114 31074 (29472) 29258 18942 30937 29324 图 31071 29346 30107 29586 29497

### FONDOS DE ANIMALES





### 11 (0) 1/14 Envía MCJAVA al 7744



**CON JUEGOS JAVA** 

NOKIA ST (IE 40, 31) 118-3200-3300-5(0) 3 - NOKIA SERIE 60, 3650 6 - SIEMENS SX1 5140-1100-6108-52-0-6220-4230-6510-6510 6510-6510-6520-7200-7210-7250-72501-7800 4 - MOTO, ULA: 1720 5 - SIEMENS S55

- BONY ERICSSON T610



# El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videoju

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos

	Juego	ROX	Género P	untuación
AMPED 2	4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
	ALIAS ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	Acción 3: persona ETR	6,9
	ALL-STAR BASEBALL 2003 ALTER ECHO	21	Bershol Acción	7,0 6,9
	AMPED 2 AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
About Pression	ANTZ EXTREME RACING ATARI TRANSWORLD SURF	08	Carreras Surf	6,9
	ARCTIC THUNDER ARMED AND DANGEROUS	02 25	Carreras Acción en 3º person.	8,8
	ARX FATALIS ATV: QUAD POWER RACING 2	13	RPG Carreras	8,0
-	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	06 25	RPG de acción	9,0
BALDUR'S	BATMAN: DARK TOMORROW	16	Best'em up Acción	3,5
GATE: DARK	BATMAN: RISE OF TZU BATMAN: VENGEANCE	03	Beat em up Acción / Aventura	0,0 4,5
3000	BATTLE ENGINE AQUILA BATTLESTAR GALACTICA	11 24	Mech shoot-em-up Combate espacial	6,0
	BEYOND GOOD & EVIL. BIG MUTHA TRUCKERS	25 11	Conducción	8,9 6,5
BRUTE	BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL BLINX:THE TIME SWEEPER	14	RPG Arcade	9,0
FORCE	BLODY ROAR EXTREME	23	Plataformas Lucha	5.0
	BLOOD OMEN 2 BLOOD WAKE	04	Acción / Aventura Carreras / Acción	6,9
	BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
RURNOUT 1	BREAKDOWN BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	29 23	Shooter	7,0 9,0
BURNO IT 2 TAKEDOWN	BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON BRUTE FORCE	09	Beat-'em-up	2,5
100	BUFFY LA CAZAVAMPIROS BUFFY THE VAMPRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	08	Arcade	8,5 1,9
	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	05	Carreras	7,9
COLIN McRAE	BURNOUT 3: TAKEDOWN BUSCANDO A NEMO	32 21	Conducción Plataformas 30	9,4
RALLY 3	CAPCOM VS SNK 2 EO	15 25	Beat-'em-up 2D	7,9 5.5
	CATWOMAN CEL DAMAGE	31	Acción	5,6
( See ) (1)	CELEBRITY DEATHMATCH CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA CAUSE	24	Beat-'em-up	3,0
Control of the last	CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
COLIN MORE RALLY 04	CLUB FOOTBALL COUN MCRAE RALLY 3	33	Fútbol	7,5
	COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
	COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
	CONAN	28	Acción	5,8
DIE	CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1º person	a 8,5
STURM II	COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipo	7,0
	CRASH: NITRO KART	06	Conducción	6,8
	CRASH TWINSANITY	34	Plataformas Plataformas	7,8
CRIMS IN SKIES HIGH ROAD TO REVENGE	CRIMSON SEA	15	Acción en 3º persona	8,5
REVENGE	CRIMSON SIGES: HIGH ROAD TO REVENGE CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
	DAO: HEROES DAKAR 2	18	RPG Carreras	6,8
_ <u>_</u>	DANCING STAGE UNLEASHED DARK ANGEL	26 14	Acción	4,5
DEAD OR	DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	03		7,0
ALIVE XTRE AL BE	DEAD MAN'S HAND	27		7,0
NOTTE CHET	DEAD OR ALIVE 3  DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
	DEAD TO RIGHTS DEADLY SKIES	04	Acción / Sheatir	1,0
DELICEN	DEF IAM FIGHT FOR NEW YORK DEFENDER	16	Lucha Acción	6,0
INVISIBLE ,	DELIS EX: INVISIBLE WAR. DIE HARD: VENDETTA	25	Shootes/RPG Acción en 1º persona	( 9,5 4,0
	DINASTY WARRORS 4 DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	22	Lucha	8.0 5,8
	DINO CRISIS 3  DOS POLICIAS REBELDES 2	22	Acción en 3º person	a 6,0
	DR MUTO	27 M	Plataformas	5,5 8,2
Restriction of the second	DRAGON'S LAIR 3D DRIV3R	28	Conducción	5,5
Sec.	DYNASTY WARRIORS 3 EGGO MANIA	11 09		8,0
100 miles	EL ESPANTATIBURONES EL GATO	34	Acción Plataformas	5,7
	TI HODDIT			

Xbox Edición Española.	que se precie.			
	Juego	ROX	Género I	Puntuación
D. SEÑOR DE	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY		Acción	9,3
LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
The County	EL SENOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
**	ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
EL SEÑOR DE LOS ANGLOS	ESPN NFL FOOTBALL	22 24	Fútbol americano	8,0
AS DOS TORRES	ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
	EVIL DEAD; A FISTFUL OF BOOMSTICK F1 2002	04	Carreras	8,7
AND THE REAL PROPERTY.	FI CAREER CHALLENGE FABLE	32	RPG RPG	9,4
FABLE	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
	FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
	FIFA FOOTBALL 2005 FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
Marine M.	FLATOUT	34	Conducción	6,5
FUTURAMA	FORD RACING 2 FORD RACING 3	34	Conducción Conducción	5,3 5,5
	FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
	FULL SPECTRUM WARRIOR	21	Acción táctica	8,5
	FURIOUS KARTING FUTURAMA	18	Carretas Platafor-mas	6,0 8,5
GRAND THEFT	GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Party Game Acción/Aventura	7,0
DOBLE	GAUNTLET: DARK LEGACY GENMA ONIMUSHA	03	Aventura arcade Acción / Aventura	6,5
	GLADIATOR GLADIUS	22	Lucha Lucha	6.8
	GRARRED BY THE GHOULIES GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	23	Acción Conducción	8,5 9,5
HALO 2	GRAVITY GAMES BIKE: STREET, VERT. DIRT GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
	GUN METAL GUN VALKYRIE	.07	Acción / Shooter	8,0
	HALO 2		M.	
A least to the second	HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZXABAN HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	29 11	Acción / Aventura	7,0
HUNTER THE	HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Accion / Aventura	6,0 8,1
HUNTER THE RECKONING REDEMER	HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO HEADHUNTER: REDEMPTION	13	Deportes Accom	63
	HITMAN: CONTRACTS HITMAN 2: SILENT ASSASSIN HULK	28	Acción Acción	6,6 8,1
- 1	HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	8,0 75
INDIANA IONES VI A	HUNTER: THE RECKONING REDEEMER INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	24	Acción / Aventura	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	INDYCAR SERIES 2005	18	Carreras	7,6
	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 ITALIAN JOB: LA. HEIST	21	Fútbol	5,8
	JAMES BOND 007/ZADO JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Shooter Acción / Shooter	8,1 8,0
	JAMES BOND 007: TODO O NADA JET SET RADIO FUTURE	25 03	Plateformas / Skat	8,5 8,9
TODO CHADA	JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	21	Shooter	5,7
	KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS IONIGHTS OF THE TEMPLE	33	Acción	8,8 0,0
mp.	KUNG FU CHAOS  LA GRAN EVASION	14	Acción/Plataforma Aventuras	s 8,1
12 3 - ITA	LA MANSIÓN ENCANTADA LARGO WINCH	27	Acción Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE DDICK: PULA DE	LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BA LEGACY OF KAIN: DEFLANCE	AY 31 24	Shooter Aventura de accion	9,5
BUTCHUR LAY	LEGENDS OF WRESTLING LEGENDS OF WRESTLING II	06 B	Boxeo	6,0
	LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE LINKS 2004	34	Aventura Simulador golf	6,5
100	LOONS: THE FIGHT FOR FAME LOS INCREBLES	08	Acción dibujos anima	dos 6,5
	LOS SIMS LOS SIMS TOMAN LA CALLE	15	Estrategia Estrategia	7,7
0	LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	34	Simulador divino	8,0
" 1	MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
LINKS 2004	MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS MAFIA	28	The second second	6,8
LOS SIMP TOMAN	MANAGER DE LIGA 2003 MANAGER DE LIGA 2004	26		8,4
LA CALLE	MANAGER DE LIGA 2005 MANHUNT	33 28	Manager de fútbol Acción	8,5 6,8
	MARVEL VS. CAPCOM 2 MASHED	30		7,5 8,1
A A	MAX PAYNE	04		8,5

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

EL HOBBIT

NO DEL FUEGO

23 Plataformas



	luage	ROX	C'a	D
	Juego MEDAL OF HONOR: FRONTLINE		Género	Puntuació
SOLID 2: SUBSTANCE	MEDAL OF HONOR; RISING SUN	23	Shooter	7,0
-	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM METAL DUNGEON	24	Acción RPG	8,5
	METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE METAL SLUG 3	12	Acción / Aventura	9,7
OCCUPANT OF THE PARTY OF THE PA	MICRO MACHINES MIDWAY ARCADE TREASURES	12	Compilación arca	6,9 des 7,1
MISSION MPOSSIBLE OPERACIÓN	MIDNIGHT CLUB II MIDTOWN MADNESS 3	19	Carreras	7,0
SURMA	MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING MINORITY REPORT	06	Boxeo	7,0
HOSE _	MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	23	Acción Beat ferrano	8,
	MORTAL KOMBAT: DECEPTION MOTOGP 2	34	Lucha	9,0
MORTAL KOMBAT	MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY MIX MOTOTRAX	05	Carreras	9,
	MX SUPERFLY MX UNLEASHED	13	Carreras	7,
COLUMN TO	MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,
*	MYST III: EXILE NBA 2K3	13	Aventura grafica Baloncesto	6,
MOTOGP 2	NBA INSIDE DRIVE 2002 NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	7, 8,
	NBA JAM 2004	24	Deportes Deportes	7,0
	NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004	21	Baloncesto Deportes	8,
	NBA LIVE 2005 NBA STREET VOL. 2	34 15	Baloncesto Baloncesto	8, 8,
NBA LIVE	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND	09	Carreras Carreras	7,
	NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,
	NFL FEVER 2003 NFL2IG	10	Fútbol americano	1,
2	NHL 2002 NHL 2003	03	Hockey sobre he	0 8,
NINIA GAIDEN	NHL 2004 NHL HITZ 20-02	21	Deportes Hackey sobre hiel	7,1
	NHL HITZ 20-03 NHL MYALS	09	Hockey sobre hiel	0 8,
	NHL2K3 NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	14	Hockey sobre hiel	o 7,
	NINJA GAIDEN	28	Acción	9,
PRINCE OF PERSIA	ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,
PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME	OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,
	PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción Acción	8,
	PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	<b>8</b> , 7,
	PITFALL: THE LOST EXPEDITION	05 27	Plataformas	6,
PRO EVOLUTION SOCCER 4	PRINCE OF PERSIA. THE SANDS OF TIME PRISONER OF WAR	07	Acción en 3º pense Puzzle / Aventura	7,
2 2	PRO BEACH SOCCER PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Voley plays Fútbol	9,
# 40	PRO RACE DRIVER PRO TENNIS WTA TOUR	08	Carreras	8,
	PROJECT GOTHAM RACING	02	Tenis Conduction	2,
PROJECT GETHAN PACING	PROJECT GOTHAM RACING 2 PROJECT ZERO	22	Carreras Survival horror	9,
	PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY PUYO POP FEVER	31 26	Acción Puzzles	8,
	QUANTUM REDSHIFT R: RACING	09	Carreras futuristas	7,0
	RACING EVOLUZIONE RAINBOW SDC: BLACK ARROW	15	Carreras Shooter por equip	9,
PSI-OPS: THE MINDGATE	RALLISPORT CHALLENGE 2	2	Carreras	8,
CONSPIRANCY	RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	11	Carreras	8,
	RED CARD RED FACTION II	05	Fútbol	7,
	RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,
SEGA GT ONLINE	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN TIDES OF WAR RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,
	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	5, 6,
5	ROBOTECH: BATTLECRY	26 11	Shooter en la per Shooter de mecha	6,
	ROCKY LEGENDS	34	Boxeo Boxeo	8,
	ROGUE OPS / ROLLING	25 22	Accion en 3 perso Deportes extremo	004 6,
SHENMUE ()	RUN LIKE HELL SAMURAI WARRIORS	32	Acción.	6, 8,
-	SCOORY DOOR MYSTERY MAYHEM	28	Acción Acción	7,
	SECOND SIGHT SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	32	Acción Simulador sereo	7,
No. of the last	SEGA GT 2002 SEGA GT ONUNE	10	Conducción	8,
SILENT HILL 2: INNER FEARS	SEGA SOCCER SLAM SERIOUS SAM	10	Fútbol arcade Shooter	6, 8,
30	SHADOW OF MEMORIES SHADOW OPS: RED MERCURY	10	Puzzle / Aventura Shooter	4,
1 Sept. 1	SHELLSHOCK: NAM'67 SHENMUE II	31	Acción Aventura/RPG	7,
	SHREK	04	Plataformas	5,



Juego		ROX	Género P	untuació
	PER PARTY	12	Party Game	4
SILENT HI	LL 4: THE ROOM	32	Survival horror	18
SLAM TEN	OPE COMPLETE INIS	07	Shooter Tenis	8
SOLDIER (	OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX ROES	26	Shooter en 1º persona Plataformas	7.
SOUL CAL		20	Lucha	.9,
SPLASHD	OWN	26	Acción en 3º persona Carreras	8
SPEED KI		05	Plataformas	7,
SPIDER-M	LA MALDITA MOMIA AN 2	26	Plataformas	8
SPLINTER SPY HUNT	CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter tactico	9
SPY HUNT		26	Acción/Conducción	3
SSX TRICK	Υ	08	Snowboarding	8
market and the same of	K: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,
	RS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción Acción	7,
STAR WA	RS JEDI STARFIGHTER RS: LAS GUERRAS CLON	06 16	Shoot 'em up Acción	7,
STAR WARS	LOS CAR. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA ES JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	19	RPG	9
STAR WA	RS OBI WAN	02	Acción / Aventura	8.
	EMERGENCY	18	Acción / Conducción Acción	7,
STEEL BA	ITALION: LINE OF CONTACT	13	Shooter de mechs con contre Mechs on line	ol 8
	GHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	ON 33	Lucha	5
SUPERMA SX SUPER	N: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4
SWAT: GL	OBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª per	. 7,
SYBERIA I		27	Aventura grafica Aventura	8.
TAC FENC TAZ: WAN	FIST OF THE LOTUS	08	Plataformas	5
TD OVER		27	Carreras Acción	6
TENCHU:	REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 32 persona.	8
TETRIS W		06	Carreras	3
TERMINA	FOR: DAWN OF FATE FOR 3: RISE OF THE MACHINES	11 24	Shooter Shooter	5,
	R SCROLLS III: MORROWIND SE OF THE DEAD 3	10 M	RPG	7,
THE SIMP	SONS ROAD RAGE SONS: HIT & RUN	10	Conducción	5
THE SUFF	ERING	28	Acción	8
	OODS 2004	20	Simulador de golf	7,
	ADLY SHADOWS DODS PGA TOUR 2003	30	Golf	8
TOCA RAC	TTERS 2 / CE DRIVER 2	28	Shooter Carreras	9
TOEIAM S	EARL NE MISSION TO EARTH NCY'S GHOST RECON	B	Plataformas	
TOM CLA	NCY'S GHOST RECON 2	34	Shooter en escuadrones	8
TOM CLA	CY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER NCY'S RAINBOW SIX 3	23	Account faction	8
	NCY'S SPLINTER CELL WK'S PRO SKATER 3	10	Shooter por equipos	9
	WK'S PRO SKATER 4 WK'S UNDERGROUND	10	Skateboarding	8
TONY HA	WK'S UNDERGROUND 2	34	Skateboarding	8
	MERSION RACING	11	Deportes Carreras	5
TOXIC GR	IND	11	BMX	5
	ORLD SNOWBOARDING ME: STREETS OF L.A.	n 23	Acción	8
TUROK EN UEFA EUR	<b>FOLUTION</b>	28	Acción / Shoote Fútbol	
UFC. TAP	DUT	05	Beat-em-up	8
UNREAL	REESTYLE SOCCER	26	Fútbol Shooter	6
V-RALLY 3	CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up Carreras	8
VAN HELS	SING	29	Aventura/acción	7,
VOODOO	VINCE A GROMMIT IN PROJECT ZOO	21	Plataformas	7
WHACKE	OI .	11	Party Game	6
	NLEASHED	26 25	Plataformas Lucha/Estrategia	5
WORLD O	HAMPIONSHIP SNOOKER 2004 ACING	13	Carreras	7
	HAMPIONSHIP SNOOKER 2003	22	Balar Estrategia	7
WORMS	FORTS: UNDER SIEGE SS: THE YAKUZA MISSIONS	34	Acción/Estratogia	8.
WWE RA	W	03	Conducción	8
	HE NEXT DIMENSION	21	Boxeo	6
X-MEN: LI	EGENDS LA VENGANZA DE LOBEZNO	34	RPG Acción	8
XIII		22	Shooter	8

XEOX" LIVE" ON LINE CONECTADO

# Play Live

# Tráfico cuadruplicado

increible exito comercial de Halo 2 ha puesto a prueba la capacidad de Xbox Live para ofrecer un buen servicio en condiciones adversas. Los 2,4 milliones de unidades, vendidas en su primer dia pusieron una enorme presión sobre el servicio y el funcionamiento on line del propio Halo 2. Dadas las circunstancias, y a pesar de algunos inconvenientes iniciales – de los que hablamos en el análisis del juego-, Xbox Live consiguió superar la prueba con más soflura de la que seguramente esperarian quienes tienen experiencia con este tipo de lanzamientos en el mundillo del PC.

Los datos, desde luego, son espectaculares. El volumen de tráfico de Xbox Live se cuadruplicó tras el lanzamiento el pasado 9 de noviembre. Una tendencia que se ha mantenido desde entonces. Otro dato relevante publicado es que el 90% de los usuarios de Xbox Live han jugado a Halo 2 y que Microsoft prevé un crecimiento del 50% de los clientes del servicio para junio del próximo año. Con un par de meses en la calle, Halo 2 continúa generando noticias.

# Bungie actualiza Halo

### Nuevas listas de juego añadidas para Xbox Live

A pocas semanas de su puesta a la venta, Bungie ha vuelto ha publicar una nueva actualización para Halo 2 que modifica algunos aspectos del proceso de creación y selección de partidas on line. La actualización -que se descarga e instala de forma automática cuando el jugador se conecta al servicio con una copia de Halo 2- añade dos nuevas listas de juego y modifica algunos detalles menores.

Las dos nuevas listas de juego son Team Slayer y Rumble Training. La primera, Asesino por Equipos, se ha incluido atendiendo expresamente las demandas de los jugadores y da a los usuarios la posibilidad de escalar hasta lo más alto en el ranking correspondiente. Rumble Training, al contrario, no está incluida en el sistema de puntuaciones y comparte las mimas opciones de juego que Rumble Pit. Ahora admite formar equipos de hasta ocho jugadores.

Bungie ha explicado que cada una de las variedades de juego incluidas en una lista tiene un "peso" específico de acuerdo con la demanda por parte de los jugadores. De esta forma, un favorito como Asesino siempre va a aparecer listado por encima de un juego menos utilizado como Bola Loca. Este sistema de "pesos" ha sido ajustado y se ha desbloqueado también el mapa Foundation.

La Lista de Juego Big Team Battle ahora admite equipos de hasta ocho jugadores por bando. En cambio, Major Clan Match se ha ampliado a la baja y permite que jueguen equipos de tan sólo cinco componentes y no puede haber una diferencia de más de un jugador entre los dos bandos. Así que ya no habrá más partidas del tipo seis contra ocho.

Se ha ampliado también el límite de tiempo para casi todos los tipos de juego. Y hay también cambios de menor calado como el haber eliminado la presencia del Banshee en el mapa Ascensión en modo Head to Head o nuevas variantes de Capturar la Bandera que añaden los Wraiths y torretas al mapa Coagulation.

Bungie asegura que todos estos cambios se han realizado atendiendo a su propia experiencia personal tras la publicación del juego y la respuesta que están obteniendo de los jugadores a través de los canales habituales de comunicación. Bungie ha presentado una nueva actualización para Halo 2 que modifica algunos aspectos del proceso de creación y selección de partidas on line.

# Detalles sobre el multijugador de Rainbow Six 4

### El juego será lanzado la próxima primavera

Aunque ya os hablamos del desarrollo de Rainbow Six 4 en la sección de noticias de la revista, aquí hemos querido prestar atención a las novedades que Ubi Soft ha anunciado para el modo de juego on line, la faceta más apreciada de la serie por sus seguidores.

La principal novedad está en el nuevo modo para Xbox Live Carrera, que permite a los jugadores crear sus propios operativos para el juego e ir mejorando sus habilidades y adquirir equipamiento extra conforme progresan. Por supuesto, no faltará el juego cooperativo –a pantalla partida o a través

de Xbox Live- ni modos clásicos de la serie *Rainbow* Six como Adversario.

Los detalles son escasos en el momento de confeccionar esta información, pero es de suponer que Ubi Soft pondrá el mismo énfasis de siempre en el juego on line, verdadero puntal de esta saga que ya lleva vendidos más de siete millones de unidades por todo el mundo. Ubi Soft ha explicado también que Rainbow Six 4 proporcionará una experiencia de juego on line superior, contará con



gráficos más realistas y una IA que aumentará progresivamente la dificultad conforme se sucedan las misiones, entre muchas otras novedades que muy pronto se desvelarán. ♠ El modo Carrera será la principal novedad para Xbox Live. \*

## **Black Hawk Down:** 32 jugadores on line

El nuevo Delta Force promete grandes sorpresas para Xbox Live

Algo importante se está preparando en Climax. La serie de juegos de acción más o menos táctica Delta Force lleva un tiempo paseándose por el sector del PC, moviéndose entre lo notable y lo simplemente correcto. Parece que la primera incursión de la franquicia en Xbox se encuadrará con facilidad en el primer grupo. Y es que Black Hawk Down, desarrollado por los ingleses de Climax, presentará partidas Deathmatch para nada más y nada menos que 32 jugadores. Hasta ahora, solo Star Wars: Battlefront había conseguido llevar el número máximo de jugadores por encima del límite habitual de 16. En aquel caso, hasta 24. Es muy probable que todavía haya nuevas sorpresas en forma de otras opciones para Xbox Live igualmente notables a la comentada.

Lógicamente, eso supone también mapas de gran tamaño diseñados para albergar a esa cantidad de jugadores y aprovechar las posibilidades que el número brinda. Los mapas contarán con



♠ Los mapas son muy extensos.

Es probable que todavía haya nuevas sorpresas para Live



↑ Los helicópteros trasportan a las tropas Delta Force al corazón de la acción.

abundantes posiciones para francotiradores, minas para colocar en puentes y otras clases de trampas, e incluso la posibilidad de pelear cuchillo en mano bajo el agua.

Black Hawk Down está ambientado en el conflicto de Somalia de 1993 y ha contado con el asesoramiento de veteranos militares del equipo Black Hawk para conseguir un juego realista "en un 85%" según Novalogic, editor del juego.

### Battlefield: Modern Combat en Xbox y **Xbox Next**

### El juego será lanzado a finales de 2005

Aunque Microsoft aun está por decir algo al respecto, lo cierto es que existe un convencimiento bastante generalizado dentro del sector acerca de que Xbox Next -la sucesora de Xbox- será lanzada a finales de 2005. Un inesperado dato que viene a apoyar esta hipótesis está en la reciente nota de prensa publicada por Digital Illusions en relación a su proyecto Battlefield: Modern Combat, el primer juego para videoconsolas de la exitosa serie de juegos de acción multijugador on line para PC, Battlefield.

El proyecto, hasta ahora previsto para Xbox y PS2, pasa a incluir la próxima generación del sistema de videojuegos de Microsoft, lo que se ha dado en llamar, a falta de un nombre oficial, Xbox Next. Pero lo verdaderamente llamativo es la fecha anunciada de lanzamiento para las tres versiones: otoño de 2005.

La serie Battlefield debutó en 2002 como un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial que proponía frenéticas batallas on line a gran escala por tierra. mar y aire. Su continuación, Battlefield Vietnam, estaba ambientado en los años sesenta y Modern Combat lo hace en la actualidad. La serie ya estuvo a punto de debutar en Xbox hace un tiempo, pero EA canceló la adaptación de Battlefield 1942 que Digital Illusions estaba realizando hace dos años, en 2003.

# SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA



### **PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO**

NOMBRE **APELLIDOS** DIRECCIÓN POBLACIÓN CÓDIGO POSTAL **PROVINCIA** TELÉFONO MODELO DE CONSOLA TARJETA CLIENTE NO NÚMERO.. Dirección e-mail ..

Rellena los datos de este cupón.
Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
Visita tu CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL · Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5° F · 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CADUCA EL 31/01/2005 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS









**Noticias Live** 

Análisis Live

En el DVD

El gran Reto

XOOX" LIVE" ON LINE CONECTADO

# Live Anális Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live





### MONTONES DE ESTADISTICAS

### Cada muerte cuenta.

En Bungie.net, el jugador puede enlazar su Gamertag con su cuenta de usuario para acceder a todas y cada una de las estadisticas que Xbox Live recoge sobre el jugador. Una cantidad de información abrumadora. Desde cuándo se ha jugado cada una de las partidas, a quién se ha matado más veces, quién ha eliminado al jugador más a menudo, medallas, disparos realizados, etc. E incluso detalle de cada uno de los mapas explicando dónde se ha producido cada una de las eliminaciones. Una herramienta a la que sabrán sacar partidos los más estrategas....



↑ Los iconos señalan cada una de las muertes del jugador.

### Revolución on line para el mejor juego de Xbox

X Analizado: Rox 33 Puntuación: 9,7

Live: 2-16 jugadore

Jugadores: 1; 2-4 Pantalla Partida

Halo 2

A pesar de lo tópico que pueda sonar, el subtítulo no es gratuito. Más allá de la excelente calidad de su juego on line, Halo 2 puede marcar un hito importante en la forma en que los desarrolladores integran sus juegos con el servicio Xbox Live. Aqui hay un enfoque de la experiencia on line diferente a lo que están acostumbrados los usuarios del servicio. Y, aunque puede costar un poco acostumbrarse a algunos de esos nuevos mecanismos, lo cierto es que el resultado final justifica los cambios.

En pocas palabras, lo que Bungie ha hecho con Xbox Live es quitar de las manos del usuario algunas de las decisiones que estaba acostumbrado a tomar en el proceso de búsqueda y creación de partidas on line, automatizándolo en su mayor parte. Esta nueva forma de funcionar recibe el nombre de Matchmaking. El jugador dispone de una serie de listas de juego -definidas principalmente por el número de jugadores que participan- por las que navega para elegir el tipo de partida en la que desea participar y algunos de sus parametros.

Una vez realizada la selección, no se le va a presentar una lista de resultados para que él elija. Al contrario, el jugador debe esperar a que el sistema encuentre una partida que se ajuste a esas condiciones o, si no existe, crearla y buscar otros jugadores con requerimientos similares para unirlos. Las partidas arrancan una vez que están reunidos todos los jugadores en el lobby previo.

La razón de fondo por la que Bungie se ha decantado por este modelo reside en el sistema de estadísticas y tiene como objetivo hacer la experiencia de juego lo más fluida posible. En Halo 2. las estadísticas sirven para crear partidas en las que los jugadores se muevan a un nivel similar -desde 1 para los debutantes hasta el 50 que alcanzarán los más hábiles y dedicados- y evitar la clásica frustración que supone para los novatos encontrarse con jugadores expertos. Igualmente, también evita que la partida se venga abajo por culpa de un host con mal perder. Si se desconecta, la partida se pausará durante unos segundos hasta que se termine la migración a la máquina de otros jugador. Y se continúa en el mismo punto en que se dejó. El sistema también toma en consideración otros aspectos como >>>

experiencia

definitiva en

Xbox Live.



↑ Toda la información sobre las partidas, disponible.



Aquí puede estudiarse cada mapa para planear estrategias.

ON LINE CONECTADO

>>> la conexión de cada uno de los jugadores o su área geográfica. El resultado son partidas que se desarrollan sin problema alguno de lag y que constituyen una verdadera competición gracias al nivel más o menos común de los participantes.

Matchmaking tiene un par de pegas que han sido solucionadas parcialmente desde la publicación de Halo 2. Durante los primeros días que el juego estuvo disponible, los tiempos de espera hasta que el sistema encontraba a todos los jugadores podían hacerse verdaderamente eternos. Bungie publicó con rapidez una actualización automática que redujo en gran medida el problema, pero sin eliminarlo del todo. La otra pega es que tras cada partida, el jugador debe comenzar nuevamente el proceso de búsqueda. Es posible encadenar una serie de mapas para evitar ese engorro. Pero esto se puede hacer desde una Lista de Juego cuyos resultados no puntúan en las estadísticas.

Además de estos aspectos, Halo 2 incluye todas las funciones de comunicación y clanes que se han creado para Xbox Live y que están convirtiendo el servicio en una experiencia mucho más completa de lo que era en su lanzamiento. Mandar mensajes de voz, crear y personificar clanes y competir contra ellos es sencillo e intuitivo. Halo 2 es un paso significativo en el desarrollo de Xbox Live y, a pesar de los problemas mencionados -el problema, para ser más exactos-, Bungie puede adjudicarse el innegable mérito de haber puesto en pie una experiencia on line impecable que ha sabido superar la prueba de fuego de una respuesta del público masiva y sin precedentes. Es de suponer que, de las cinco millones de copias vendidas del juego, buena parte de ellas estarán siendo usadas para el juego on line. Y Xbox Live ha sabido estar a la altura de las circunstancias.

\*

Por supuesto, las novedades que hemos comentado valdrían de poco si el juego no estuviera a la altura. Como hemos señalado, Halo 2 organiza los modos de juego de distinta forma a la tradicional. La división primera no pasa por los clásicos Asesino o Capturar la Bandera, sino por nuevos términos que engloban modalidades de uno y otro. Por ejemplo, la lista de juego Rumble Pit comprende partidas Deathmatch, Oddball o Crazy King, todo lo que sea jugadores por libre y hasta un máximo de 8, independientemente del tipo de objetivo de la partida. Team Skirmish engloba los juegos por equipo y en función de objetivos, léase Capturar la Bandera, Asalto, Major y Minor Clan Match están dedicadas al enfrentamiento de clanes de jugadores hasta un máximo de 16 participantes, etc. Y así hasta nueve listas de juego diferentes. Dos de ellas han sido añadidas posteriormente al lanzamiento del juego a través de una actualización automática. Bungie asegura que va a seguir muy de cerca la opinión de los jugadores para ir añadiendo nuevos modos de juego y mejorando la experiencia.

Halo 2 es todo lo que podía esperarse on line. Están los modos de juego clásicos -han desaparecido los enfocados hacia las carreras en vehículos-, otros han sido añadidos -cosas como Bomba o Asalto, nada radicalmente nuevo pero inédito en Halo-, el conjunto de mapas -12- es mucho más



↑ Los modos de juego se organizan a partir de Listas de Juego, que dependen del número de jugadores que se enfrentan y del objetívo.

consistente que en Halo y no hay ni uno solo de relleno. Y, por supuesto, también está el contenido descargable que Bungie tiene planeado publicar y la voluntad del desarrollador por permanecer atento a la respuesta de los jugadores y seguir trabajando sobre el lado on line de Halo 2.









7.00 € GUIA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FRIMA

Nintendo GameCube™. GB Advance™ XBOX™. Playstation2™.

DESEO RECIBIR	LOS SIGUIENTES	<b>EJEMPLARES:</b>	TUROK	SPLINTER

MEDAL OF HONOR LA BIBLIA LOS SIMS TOMAN LA CALLE

**DATOS PERSONALES:** 

Nombre y apellidos

DRMA DE PAG	👀 Precio de portada más j	gastos de envio 2,70 €
-------------	---------------------------	------------------------

Contra reembolso Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A. Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

Nombre del titular: Caducidad: / Firma:

# Suscribete

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €\*

\* Sólo para residentes en España.

Precio en Europa: 95,00 €.

IINCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES! Resto del mundo: 127.00 €. SILENT HILL 4 Revista O DISCO DE DEMOS DISCO Nº35 ANÁLISIS EXCLUSIVO ANTIGUA REPÚBLICA II Dead or Alive Regresa el mejor RPG de la saga Ultimate ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES: REPORTAJE: Te completo avani que llegarán ei

www.revistaoficialxbox.net

# Asegurate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



#### iOFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

#### **iJUGABLE!**

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

#### **ILA PRIMERA!**

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

# Oferta Especial de Suscripción

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA					
DATOS PERSONALES:					
Nombre y apellidos					
Dirección					
Telèfonos					
Población					
Provincia					
C. P					
Correo electrónico					
Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €					
Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.					
Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)					
VISA (16 digitos) American Express (15 digitos)					
Nº					
Nombre del titular:					
Caducidad: //					
Firma:					
Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)					
Nombre del Banco o Caja					
Nombre del titular:					
C.C.C. Entidad Sucursal					
Control					
Nº de la libreta o cuenta					
Firma del titular:					
, a de de 2005					
Ruego a ustedes se sinvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o fibreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.					

#### REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
P2 San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EEJUL) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

# Clase maestra: Halo 2

¿Te pensabas que eras el mejor jugador de Halo 2 hasta que probaste el modo Legendario? Permítenos mostrarte el camino para que puedas centrarte únicamente en liquidar a toda esa escoria alienígena

Llevábamos dos años soñando con este día, y por fin llegó. Halo 2 te mete en el mismo epicentro de la guerra que dirimen la raza humana y los Covenant. Para superar todos los giros de la trama y sobrevivir a los combates más salvajes, precisarás nervios de acero, reflejos de gacela y, por supuesto, nuestra implacable guía.

#### TALLA ÚNICA

Un simple tutorial. Familiarizate con el nuevo HUD antes de meterte en el ascensor.

#### **VENTAJA DE CAMPO**

Sigue a los soldados escaleras abajo para conseguir armas y dirígete luego hacia el muelle del hangar. Dispara sin parar a la zona explosiva para reducir a los Covenant en cuanto aparezcan; acto seguido avanza por el agujero. Gira a la derecha, sube por la escalera y emplea la torreta para ayudar en el despeje de la plaza. A continuación, sigue avanzando para regresar a los muelles del hangar.

Los Covenant reaparecerán desde sus naves de abordaje, de modo que recibelos calurosamente. Han tomado el piso superior del siguiente hangar. Deja que los marines te cubran mientras plantas granadas de plasma en sus torretas.

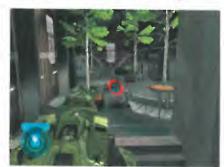
#### **CAMBIO DE PRIORIDAD**

Baja por una de las rampas del hangar para luchar contra un pelotón de Grunts y su encubierto líder Elite. Cuando acabes con todos, sigue el rastro guerrero de los alienígenas de vuelta a la armería y llegarás a otra plaza en la que encontrarás a Johnson y a Keyes. Ayúdales y luego supera su posición hasta llegar a la esclusa de aire.

#### SÓLO PERSONAL AUTORIZADO

Te aproximas a tu primer encuentro con los Elites voladores. Sal a un espacio abierto, tírate al suelo y ábrete paso entre los contenedores de embarque hasta llegar a otra esclusa de aire. Te enfrentarás a una plaga de Buggers (los nuevos insectoides voladores) la mar de molestos. Espera hasta que dejen de moverse, sal de tu escondrijo y acaba con ellos. Cuando llegue el ascensor, busca un puesto elevado y acaba con el resto de Grunts y Elites.

Baja con el ascensor, entra en la esclusa y ponte a cubierto de los Elite espaciales. Espera a que la zona se eleve hasta su posición y atraviésala a saltos hasta llegar a la esclusa del extremo opuesto.



↑ Te convierte en un objetivo fácil, pero las torretas son la mar de útiles



↑ Acabarás odiando a esta especie de insectos llamados Buggers. Son una auténtica plaga.

#### **DEVOLVER A REMITENTE**

Lanza granadas para reducir a algunos de los vigilantes que custodian la bomba. Puedes agacharte detrás de la plataforma para atraer al Covenant, o bien correr hacia el balcón para llegar a un pues-

#### SE ARREPENTIRÁN DE ESO

Sigue a los soldados y despeja el edificio en ruinas. Desde el segundo piso, neutraliza a los Covenant que emerjan por los callejones.

Cuando Johnson hable de colocar una cartera en una puerta, agárrate a la torreta y observa cómo irrumpen un par de Hunters. Juega bien tus cartas y podrás deshacerte de ellos antes de que supongan un problema.

Avanza por su puerta. El callejón trasero está plagado de francotiradores Jackal, de modo que quitale el Rifle de Haz a uno de ellos y procede con la masacre. Debes dirigirte al hotel en ruinas en el que se accidentó el resto de marines; por suerte, se encuentra bajo asedio, de modo que no te resultará difícil encontrarlo. Ábrete paso hacia el frente marítimo, pero ten cuidado con el par de Ghosts que accederán por debajo del puente.

#### UN DÍA EN LA PLAYA

Roba un Ghost y apoya al Warthog. La primera fortificación Covenant se supera con facilidad, pero la segunda es más complicada, ya que los Ghosts y los francotiradores pululan por doquier. El secreto consiste en meterse en el edificio en ruinas: en su tejado hay un lanzacohetes. Emplea dicha arma y un Rifle de Haz para liquidar



↑ Una buena técnica consiste en ubicarse en puestos elevados.



↑ Esto es un Phantom. Escóndete o destruye sus cañones.

#### IDISPARA AL AGUIERO!

Los Grunts y los Buggers perderán el control cuando tengan una granada pegada a su trasero. Por el contrario, Elites y Brutes irán a por ti. No lo olvides.

#### LAS HERRAMIENTAS **ADECUADAS**

Pulsa X delante de un aliado para intercambiar armas. De esta forma puedes equipar a los marines con un arsenal más peligroso que sus SMG o sus rifles.

#### ¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

Tu cruceta se pondrá de color amarillo cuando apunte a un aliado. No lo olvides, sobre todo cuando juegues con el Inquisidor.

a los vigilantes Covenant que custodian la entrada del túnel de la autopista.

#### **ZONA DE VELOCIDAD**

Procura hacerte con un vehículo si no quieres que éste sea el viaje interminable. Se trata de una escena de persecuciones, pero ten cuidado con los Shadows: no puedes robarlos y disponen de torretas de plasma. En este nivel debes mantener con vida a tus compañeros del Warthog a toda costa.

#### A LAS DAMAS LES GUSTA EL

Aplasta. Mata. Destruye. Los Ghosts no son nada, y los Wraiths siempre fallan si no dejas de avanzar. Las naves de descarga Phantom pueden acarrearte problemas, aunque puedes destruir sus cañones si actúas con rapidez.

Cuando llegues a la ciudad propiamente dicha, te atacará una hornada de Ghosts, seguida de Banshees y Wraiths, pero los superas en capacidad armamentística. Al final de la linea, recoge la escopeta y lidera a tu tripulación hasta pasar la barricada.

#### **ESTA CIUDAD NO ES LO BASTANTE GRANDE PARA LOS DOS**

Derriba al Jackal, róbale el Rifle de Haz y liquida a los alienígenas que hay sobre la plataforma que tienes enfrente. Emplea sus torretas de plasma para



A mayor potencia de fuego, menor cerebro. iCuán atractivas son las partidas atolondradas!



↑ «Es un puntazo, pero no veas cómo pincha.»

echar una mano al Warthog y luego controla su torreta. Por norma, se trata de un lanzagranadas que sirve de ayuda contra los Wraiths y los Ghosts que hay en el claro siguiente. Si derriban al Warthog, retírate a la barricada y recoge el lanzacohetes que tiene el soldado muerto.

Si vas a pie, hazte con un Ghost y adéntrate por las calles de la ciudad. Cuando no quede ni un Ghost ni un Wraith, entra en el puesto avanzado de los marines.

#### **IMPROVISACIÓN**

Sube al piso superior, haz acopio de munición y salta a lomos del Scarab. Emplea los explosivos para desmantelar a los Covenant a medida que salgan de la cabina; el lanzacohetes va de perlas, así como las granadas y los rifles de plasma.

#### UN SUSURRO EN LA TORMENTA

Este nivel es complicado, de modo que no te separes del grupo. Saca provecho del sigilo, el secretismo y los trucos sucios. Recoge una Carabina Covenant en cuanto puedas. Actúa con sigilo y colabora con tus compañeros para superar a los primeros dos grupos de vigilantes. A continuación, baja en el ascensor. Deslízate con sigilo hasta el interruptor de activación de las puertas del hangar que hay en la pared de la izquierda. Deja que los refuerzos hagan el trabajo sucio y luego ábrete paso hasta el piso inferior por las rampas de acceso.

#### A LA CAZA

Hazte con un Banshee y pégate al Phantom. Permite que te dirija hacia el enemigo. Cuando encuentres tu zona de aterrizaje, lanza un par de bombas para despejarla y adéntrate.

#### IUGGERNAUT

La diversión comienza en cuanto desaparece el holograma. Contra los Flood, las mejores armas



♠ El Phantom no necesita tu ayuda.



#### ¿PARA QUÉ ESTÁN LOS AMIGOS?

Los aliados que controla el ordenador, tales como marines y Covenant, son más útiles de lo que piensas. Equipalos con rifles de francotirador o lanzacohetes para sacarles mayor proveposibles son el Haz de Empuje o la Espada Energética; además, pasan por completo de las granadas, algo que te va de perlas.

Entra en el ascensor y no dejes de moverte. Si puedes soportarlo, pasa de los drones láser, ya que dispararán más a los Flood que a ti. Procura también pegarte tanto como puedas al centro de la plataforma, ya que a los Flood les encanta sacarte del ascensor. En la planta baja, destruye una de las ventanas del laboratorio e inflige tanto daño como puedas. Tendrás que liquidar a diversas oleadas de Herejes y Flood antes de seguir avanzando; sabrás que puedes continuar cuando puedas salir de la maldita estancia.

Ponte a cubierto tras el Phantom mientras te abres paso por la pasarela externa. Cuando vuelvas al interior, descubrirás un triple enfrentamiento entre los androides, los Flood y tus hombres. Primero liquida a los Flood y, tras la escena de vídeo, sube por la rampa. Arranca el ascensor.

#### ieh, fijate en esto!

No dispones del arsenal necesario para en-



↑ Un cable. Córtalo. Te lo pasarás en grande.

frentarte a los Flood, de modo que ponte a cubierto y haz acopio de armas. Los tres cables que debes cortar están en los rincones del balcón; sésgalos y vuelve a bajar con el ascensor de inmediato.

Regresa al escondrijo del Hereje, liquida a su retaguardia y salta al hueco. Mientras bajas, hazte con una espada energética nueva y luego persigue al Hereje en un Banshee. No te entretengas con combates superfluos: ve a por él.

#### VIVO O MUERTO... MEJOR SIMPLEMENTE MUERTO

Vuelves a estar donde encontraste a tu primer Banshee. Pasa de combates siempre que puedas y regresa al muelle del hangar.

Los rifles de plasma del Hereje te cortarán por la mitad si no te andas con ojo. Aléjate de su punto de mira, espera a que uno de sus hologramas baje a nivel del suelo, y masácralo por detrás.

#### HELLJUMPERS

Emplea cohetes para destruir las dos torretas de plasma y toma el edificio. Los Phantoms libe-



↑ Tienes mejor puntería que los marines.

# **Monstruos**

#### GRUNTS

No subestimes a los Grunts. Al principio son presas fáciles, pero al final del juego cargan con armas devastadoras, como los cañones de combustible.

#### **IACKALS**

Apunta a la muesca que hay en sus escudos de energía para aturdirlos de cara al golpe de gracia. Los francotiradores son más peligrosos; si ves a alguno, ponte a cubierto y liquídalo con sumo cuidado.



#### ELITES

Los más peligrosos son los que blanden espadas energéticas. Tienen una habilidad especial para atacar por la espalda.

#### HUNTERS

El único talón de Aquiles de un Hunter es la minúscula rendija de su armadura que lucen en la cintura. Si estás solo, lanza granadas y gira en derredor; si cuentas con el apoyo de los marines, que lo distraigan mientras apuntas con precisión.

#### BUGGERS

Tienes dos opciones: o coges dos automáticas, gritas como un poseso y llenas el cielo de plomo, o bien te pones a cubierto, esperas a que el Bugger aterrice y te lo cargas. La elección dependerá de las armas que blandas.

#### BRUTES

Aunque no llevan generadores de escudo, los Brutes son muy duros de pelar. Los aguijoneadores son bastante efectivos, así como una granada de plasma o un par de tiros en el entrecejo. El Inquisidor debiera pillarlos por la retaguardia, mientras que el Jefe Maestro puede optar por un par de aguijoneadores.

#### FLOOD

Son presas fáciles y, aunque no suponen una gran amenaza, debieras matarlos a toda costa. Los Flood pueden resucitar a los cadáveres de una zona, incluidos los alienígenas que acabes de matar.

#### **ZOMBIS FLOOD**

A menos que seas un fiera o estés completamente loco, ni se te ocurra optar por el combate cuerpo a cuerpo contra un zombi. Una espada energética lo vaporizará, pero sus palos pueden matarte con un par de golpes. La escopeta va de perlas, así como los Haces de Centinela que dejan los drones.



↑ Así debe sentirse Godzilla.

>>> rarán a un par de grupos de Covenant de refresco antes de que el Pelican te brinde un Warthog. Pilótalo hacia la entrada de la sala de control del puente y lanza unas cuantas granadas por el agujero del tejado. Cuando la zona esté despejada y hayas derribado el puente, recibirás un Scorpion.

#### QUIEN ROMPE, PAGA

Un nivel rápido y recto a bordo de un tanque. Como casi todos los enemigos están en torretas o Ghosts, es una perita en dulce. Despeja las ruinas y sal para finiquitar la faena.

#### LEJOS DE LA ROCA, ENTRE LA MALEZA, NADA MÁS QUE JACKAL

Aparecerás detrás de un francotirador. Bírlale su Rifle de Haz y liquida a los Covenants que hay abajo. En cuanto llegues al piso inferior, aparecerá un nutrido grupo de Buggers y Jackals; prepárate. Tu objetivo se encuentra en la cueva que hay al fondo del valle.

Haz acopio de munición en la armería y liquida a tantos alienígenas como puedas antes de entrar en el templo. A consecuencia del enfrentamiento se removerá un nido de Buggers con los que te costará bastante lidiar. Sugerimos que te pongas a cubierto en el valle y esperes a que se aproximen.

El santuario interior está custodiado por una retahíla de Guardias de Honor, letales en el combate cuerpo a cuerpo. Tres disparos rápidos con el Rifle de Haz acabará con uno de ellos.

#### TESTAMENTO

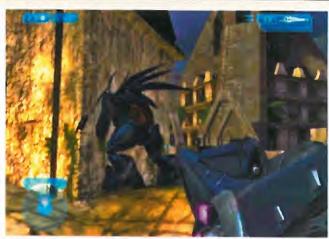
Abrete paso entre los defensores del templo hasta acceder a la plataforma de lanzamiento. Cuando hayan muerto todos los vigilantes del local, un Phantom descargará a dos Hunter. Puede matarlo con los Rifles de Haz del Jackal muerto, o bien plantando granadas de plasma en sus talones de Aquiles. Semejante movimiento provocará la llegada del ferry con todos sus habitantes. Liquídalos a todos y acciona el ascensor.

#### VIAJE DE IDA

Lleva contigo un rifle de francotirador. Tendrás que enfrentarte a los vigilantes de la estación de la góndola, habitada por unos cuantos



↑ Puedes recibir un balazo de armas de fuego.



\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

↑ La parte naranja de un Hunter es su único punto débil.



↑ Pulsa el gatillo Derecho para apuntar.

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

¿Pillado en medio de una guerra civil? Prioriza: primero apunta a los Flood, luego a los Brutes, a continuación, a los drones centinela y, por último, a los Covenant.

#### MIRA POR DÓNDE

El Rifle de Combate, la Carabina Covenant, el lanzacohetes y el cañón de combustible van equipados con miras de dos aumentos.

#### DE DOS EN DOS

Con un arma en cada mano no puedes lanzar granadas o emplear tu ataque cuerpo a ataque cuerpo. Para soltar el arma secundaria, pulsa B o Y.

Buggers. A continuación, podrías liquidar a los alienígenas que hay en el punto de llegada.

Irrumpe y baja con el ascensor. Te enfrentarás a un Guardia de Honor y a un Hunter, de modo que no te despegues del Rifle de Haz y ten a mano unas cuantas granadas. El último tramo que precede al segundo ascensor está plagado de Elites con espadas al acecho, pero con el rifle de francotirador podrás liquidarlos desde la entrada.

Cuando veas la luz exterior, te aguardará una emboscada. Asoma la cabeza para cabrearlos un poco y, acto seguido, retírate y mátalos desde la puerta. El segundo embarcadero de góndolas está plagado de vigilantes, pero en pleno avance recibirás refuerzos.

Antes de subir a la plataforma, hazte con un lanzacohetes. Lo necesitarás para derribar a un par de Banshees. Desenfunda algún arma automática para hacer frente a los Elites voladores que vienen a continuación. La última defensa exterior del templo está formada por Jackals y Grunts, presas fáciles para un francotirador experto como tú.

LO SIENTO, L'INTERRUMPO ALGO?

Derrota a los Guardias de Honor y a los Grunts que hay en el vestíbulo central. Cuando veas al Profeta, corre hacia su podio, pulsa X para saltar encima, y pégale hasta matarlo.

SILENCIO INCÓMODO

Esa enorme cosa cuadrada y gris es un Pistón. Actívalo y baja al piso inferior. El nivel será fácil si llegas al generador de escudo. Los únicos puntos sin defensa del robot se encuentran en su parte inferior y en los laterales, pero ni te

# TODA LA ACTUALÍDAD DE LOS JUEGOS PARA PC



YA A LA VENTA



↑«No te levantes. Ya me asomo yo.»

>>> molestes. Espera a que deje de interesarse por ti, encúbrete y activa los cuatro conectores que hay en las esquinas de la estancia. Retírate a lugar seguro, cúbrete de nuevo, y emplea la consola.

#### DUDAS DE COMPRADOR

Cuando aterrice tu plataforma, no destruyas a los drones hasta que hayas matado a los Floods. Cuando se hayan ido, podrás entrar en el complejo de la Biblioteca. Emplea tu artilugio encubridor y tus dotes de asesino para avanzar por los salones, al tiempo que evitas los enfrentamientos en todo lo posible. Deja que los drones hagan el trabajo sucio en tu lugar. Si te ves obligado a luchar, emplea armas como la escopeta o los Haces de Centinela. No intentes deslizarte entre los Flood explosivos; dispara desde lejos para que las explosiones correspondientes liquiden a los zombis del lugar.

LA GUERRA DE LOS 100.000 AÑOS
...y ahora, ila guerra! Acaba con los Flood y
dirígete al campamento de los Covenant. No te molestes en tomar una torreta; no dejes de moverte y
espera a que llegue el Phantom.

#### LOS OBJETOS DEL ESPEJO SON MÁS GRANDES DE LO QUE PARECEN

La cosa se pone peliaguda. Mètete en la torreta del Spectre, pero prepárate para abandonarla en un santiamén. Sobre tu cabeza volaran multitud de naves bien armadas, tanto enemigas como amigas, y el número de bajas será espectacular.

Los Flood han capturado un Scorpion, en el que entrarás desde la parte trasera del primer edificio. Destrúyelo o róbalo: salir solo es muy peligroso. Sea cual sea tu elección, procura no ir a pie cuando abandones la zona.

#### COMPETICIÓN SANA

Ten cuidado con los robots con escudo, ya que pueden pilotar vehículos, y con los ladrones de coches Flood que van a pie. No te quedes quieto, y si tienes que robar un vehículo lento, procura que todo lo que te rodea esté bien muerto. Las colinas están protegidas por tanques, Ghosts, francotiradores armados y robots con escudo, y todos ellos te disparan a ti, pero también entre sí.



↑ Contra los Brutes, la saña está permitida.



#### DAVID CONTRA

No hay nada más complicado que destruir un vehiculo enemigo. Las granadas de plasma van bien, pero desde una torreta lo más probable es que te maten Resulta más fácil robar un tanque. Frente a los vehículos más pequeños prueba con un lanzacohetes, un cañon de combustible o una lluvia de balazos contra el conductor.

#### LA LEY DE HONG KONG

Un vehículo gravemente dañado arderá durante unos instantes y, acto seguido, explotará, lanzando esquirlas por doquier. Si hay enemigos alrededor de un Ghost o un Warthog aparcados, revientalos para mandarlos al otro barrio. El Scorpion va de perlas, ya que puedes eliminar a objetivos muy lejanos con su cañón principal. Lo mismo puede decirse del Wraith y su montura de plasma. Antes de adentrarte en una zona nueva, procura sanearla con un vehículo bien dotado.

Cuando llegues a la cueva en llamas, busca un pequeño sendero. En este tramo descubrirás que el sigilo es tu mejor aliado, ya que los Flood y los robots están tan enzarzados en su lucha que pasarán de ti. No dispares ni una vez; encúbrete y corre siempre que puedas.

Al final llegarás a un claro custodiado por un Wraith. He aquí tu montura. Róbalo y pilota colina arriba parar recibir refuerzos. Mejor te iría la torreta de un Spectre que el Wraith, ya que la velocidad de este último es comparable a la de un caracol. Hagas lo que hagas, tu objetivo es el edificio de tu derecha. Sí, hombre, el de las ametralladoras apostadas en las torretas que no paran de dispararte.

#### GALERÍA DE TIRO

La góndola se llenará de Flood. Pégate a los hombres de refuerzo y combate como puedas.

#### ESA VIEJA SENSACIÓN FAMILIAR Sigue a los cuerpos,



↑ No luches si no es estrictamente necesario.

#### TRABAJO INTERNO

Mete a Cortana en el sistema y la chica te abrirá todos los caminos excepto el que necesitas seguir. Ármate con dos aguijoneadores (para los Brutes) y un Rifle de Haz (para todo lo demás).

Cuando llegues al bloque de la prisión, saca tu segunda arma y actúa con sigilo. Si juegas bien tus cartas, podrás sortear casi toda la zona sin activar una alarma; para ello tira hacia abajo de la palanca izquierda y emplea tu ataque cuerpo a cuerpo. Sin embargo, en cuanto liberes al primer grupo de marines se acabó la suerte. Hecho esto, muevete con rapidez, libera al segundo lote, equípalos con Rifles de Haz y preparate para correr y disparar.

Regresa por donde has venido, antes de proseguir deberás acabar con unos Brutes y Guardias de Honor asesinos. Al principio te costará, pero la cosa está a punto de ponerse muy interesante.

A partir de ahora deberás hacer frente a combates devastadores, pero lo divertido es que no tienes por qué participar en la mayoría. La guerra se dirime entre Brutes y Elites, y tú quedas al margen. Sitúate a distancia, deja que se destripen, y liquida a los supervivientes.

Si encuentras un cañón de combustible, no lo dejes escapar. Cuando Cortana hable de un atajo



↑ El robo de un tanque es muy sencillo.

» a través del mausoleo, te encontrarás en un pasillo largo al final del cual hay un pelotón de Covenants considerable, entre los que se encuentra un par de Hunters. Emplea los cañones de combustible para liquidar a los Hunters mientras todavía están agrupados con el resto de alienígenas. En la sala siguiente, sigue el consejo de Cortana y espera durante cinco minutos, mientras los Brutes y los Covenant se hacen trizas.

OH, ASÍ QUE ESAS TENEMOS

Recoge una espada energética lo antes posible. El Inquisidor se carga mejor a los Brutes por la espalda que de frente. Ábrete camino con sigilo colina arriba y únete a tus aliados Covenant. Deja que se encarguen de la peor parte del asalto: su pasión por el combate cuerpo a cuerpo te evita emplear grandes explosivos, de modo que permite que te excluyan del combate, o bien participa con tajos por la espalda bien medidos.

APARTA, DEJA PASAR AL HOMBRE

Este valle es un nido de emboscadas. Recoge un cañón de combustible cuando salgas del edificio, hazte con un Ghost y corre como alma que lleva el diablo hacia el primer campamento Brute; la victoria caerá de tu lado si liquidas a los malos desde lugar seguro y cuentas con la ayuda de refuerzos. En caso contrario, destruye a sus Ghosts antes que puedan utilizarlos, mata a su francotirador y, a continuación, redúcelos con granadas.

Pilota un Ghost hasta el segundo punto de obstrucción. En este lugar, mata al Jackal que hay sobre la colina izquierda para que no pueda eliminar a los Grunts aliados y, acto seguido, avanza por la colina de la derecha y ve a por los Brutes y los Jackals que hay en la cima. Echa mano del plasma para despejar la zona y, por último, enfréntate al Spectre enemigo. Es más fácil decirlo que hacerlo, pero no encontrarás un método más sencillo.

Puedes cruzar el resto del barranco en un Ghost o en un Spectre, pero para hacer frente a la infantería local te resultará más útil un vehículo.

CLUB DE LA LUCHA

Emplea uno de los rifles de los Jackals para deshacerte de un par de Brutes que pululan por la garganta. A continuación, emprende una carrerilla decente y sortea el lago. Si te dedicas a jugar sobre seguro, caerás fulminado por las granadas de los Brutes, las balas de los Jackal, o el acoso de los Wraith: la única forma de salir bien parado conlleva actuar con un toque de locura.

Estrella tu Ghost, recoge una escopeta y entra en el edificio lo antes posible. Encontrarás un auténtico arsenal: recoge el lanzacohetes y una escopeta. Ésta va de perlas contra los Brutes, mientras que el lanzacohetes te será de gran ayuda contra los Ghosts a los que estás apunto de enfrentarte.

PROPÓSITOS CRUZADOS

Deshazte de tus lastimosas armas Covenant y opta, en cambio, por una escopeta o una espada energética. Como siempre, Cortana te mostrará el camino a seguir.

Sube en el ascensor y derriba a los Buggers en primer lugar; por suerte, los Flood no hacen más que distraerlos. Sube a los dos elevadores gravitato-



↑ Equipa a los marines con rifles de haz para que su apoyo sea consistente.



↑ Los Brutes no han visto Depredador.



↑ Los palurdos Brutes aportan sus armas.



↑ Los Flood llaman a esto «granada».



#### DESENCUBRIDOR

Mientras empleas la maquina encubridora del Inquisidor, puedes cambiar de arma, accionar interruptores y, sobre todo, permitir que se recarguen tus escudos sin tornarte visible. Si atacas. lanzas una granada, recoges un arma nueva, te hieren o recargas, se acabará el tiempo encubierto.

↑ Apunta bajo con el rayo de plasma.

rios que quedan a la izquierda de la cámara y regresa a los pasadizos. Desde aquí, corre a toda pastilla y mata únicamente a aquél enemigo que se cruce en tu camino. Tu objetivo es el ascensor que hay en el santuario del Profeta.

#### SANTIFICADO

Apaga tu linterna cuando salgas del ascensor y juega como si fueras un ninja. Los Flood no tardarán en llegar y servirán a modo de maniobra de distracción. Mientras se dedican a ello, dirígete al ascensor gravitatorio que hay frente a tu punto de entrada.

#### REPITAMOS OTRA VEZ, CON MÁS EMOCIÓN

Emplea cualquier cosa que lleves encima para superar esta estancia: granadas, cohetes, cartuchos de escopeta, espadas energéticas... Lo que sea. No hace falta que ahorres munición, tan solo llega hasta Cortana.

#### TU CULO, MI PATA

Utiliza tu nuevo Wraith para destruir a las fuerzas de la tierra. Lo complicado viene al final, cuando llegue el Phantom: mejor lo esperas desde lugar seguro.

Cuando entres en el complejo de control, contarás con el apoyo de unos cuantos Hunters, que valen para distraer al enemigo. Deja que reciban la peor parte mientras te escabulles con arte y pillas al enemigo por la retaguardia.

\*

Emplea los gatillos

lanzar una ráfaga

larga y estable.

Izquierdo y Derecho

alternativamente para

# **Vehículos**

Los Warthogs, que sirven más para desplazarse que como opción táctica, suelen explotar con relativa facilidad. Mejor te encaramas a la torreta y no al asiento del conductor, de modo que puedas perforar a los Covenant en plena ruta. Y si pintan bastos, sal por piernas.



Baratos, rápidos y peligrosos, los Ghosts se roban con facilidad, y se pierden con mayor facilidad aun. Son muy divertidos, pero tienen su riesgo. No te acerques a las tropas de tierra, y liquida a los enemigos en lugar de derribarlos

En cuanto puedas hacerte con uno, adelante. En un combate atestado, todo el mundo va en su contra, pero por alcance y potencia son una perita en dulce. Por no hablar de la ametralladora, capaz de liquidar a los soldados de a pie y a los Ghosts.

Son lentos y poco robustos, pero su cañón de plasma permite optar por variadas estrategias. Como pieza de artillería, puedes disparar con un arco pronunciado para salvar grandes distancias sin reducir la precisión. Si apuntas al suelo, resulta devastador contra los enemigos y vehículos que tengas en derredor.

La versión Covenant del Warthog. Su mayor problema es que nunca aparece cuando se le necesita; cuando un Spectre asoma, por norma te va mejor un Ghost.



Practica las carreras en zig-zag. El Banshee es un poco lento, y no tiene el empaque de un vehículo de tierra pero, cuando aparece, lo necesitas para avanzar. Practica tu destreza en el aire en el nivel A la Caza hasta que lo domines como si nada.

#### ABAN DOS Dos armas, mejor que una. Cadáveres de Con un arma en la Covenant, Han queizquierda no puedes dado impresionados lanzar granadas ni comcon tu habilidad con batir cuerpo a cuerpo... las armas. pero sí destripar a la escoria alienigena.

En Halo 2 no hay

medidor de salud.

escudo, se acabó lo

que se daba.

Cuando te quedas sin

Con su ayuda, ábrete paso a través del campamento de Brutes hasta que llegues al callejón plagado de francotiradores que viene a continuación. Andate con ojo, porque en el otro extremo hay unos cuantos Buggers a la espera, con un Phantom preparado para brindar apoyo aéreo.

Encontrarás un edificio de detención al fondo del callejón. En lugar de luchar contra los Brutes por tu cuenta, destruye los generadores de campo de fuerza para liberar a los prisioneros Covenant. Actuarán a tu lado en la sala siguiente, lugar en el que también recibirás la asistencia de unos cuantos marines... y de un invitado sorpresa.

#### **COPILOTO**

Hazte con un Banshee y destruye las torretas de la pared del cañón. El Scarab no está en peligro, así que céntrate en salvarguardar tu Banshee.

#### **DELIRIOS Y GRANDEZA**

Vuela hacia la puerta que abrió Johnson de forma violenta y toparás con el combate más complicado de todo el juego: tú contra cinco Brutes, dos de los cuales atacarán como asesinos sangrientos en cuanto entres en la estancia. Nada más aparecer, derriba a un par con granadas de plasma, retírate a la entrada y continúa con el rifle de francotirador. También puedes jugar al gato y al ratón con tu mecanismo encubridor, aprovechando los conductos del suelo, pero recuerda que no debes cometer ni el más mínimo error.

Cuando logres superarlos, todavia te quedará un desafío: Tartarus. Salta hacia él y deja que los Elites se encarguen en primera instancia. Un simple golpe de su martillo basta para matarte, pero puedes emplear tu mecanismo encubridor o el elevador gravitatorio para escapar. No pares de masacrarlo con disparos de plasma; cuando se queda sin escudo se torna vulnerable. Cuando muera, habrás completado el modo de Campaña de



♠ Encúbrete, avanza por la retaguardia y ataca.



♠ El escudo de Tartarus es duro de pelar, pero no impenetrable.



**QMOVIL.COM** 

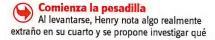
# Clase maestra: Silent Hill 4: The Room

Bienvenidos a las pesadillas de Henry en Silent Hill 4: The Room, que resolveremos en esta guía para que la experiencia resulte un poco menos aterradora.

El protagonista de la nueva entrega de la saga Silent Hill se llama Henry Townshend, un despreocupado inquilino de un edificio de apartamentos aparentemente normal. Al despertar un día por la mañana descubre que no puede salir del apartamento 302, al menos no por la puerta ni por las ventanas.

Conviene destacar una serie de elementos nuevos en la saga, importantes antes de comenzar a jugar y que merece la pena tener en cuenta antes de empezar cada escenario:

- 1. El inventario ha cambiado, y ya no podremos llevar todos los objetos que nos plazca en cada momento, limitándose a diez el número de objetos que podremos transportar a la vez. Para dejar o cambiar un objeto por otro tendremos que regresar al punto inicial, el cuarto de Henry.
- 2. Grabar tus avances sólo será posible en la zona inicial, dentro del apartamento donde comienza todo, por lo que deberás controlar tu nivel de energía. No obstante, al morir se podrá continuar reiniciando la partida cerca del último agujero utilizado para volver a casa.
- 3. Cada vez que finalices una zona, examina detenidamente tu apartamento, es la forma en que el argumento avanza, encontrando notas bajo la puerta, espiando a la vecina, asomándote a la ventana, mirando por la mirilla en la puerta, etc... resulta importante hacerlo a menudo para conseguir pistas importantes.
- 4. Al regresar a tu apartamento en la primera mitad del juego tu energía se repondrá automáticamente. Procura no gastar ningún botiquín ni bebida, ya que las necesitarás en la segunda parte de la historia, donde tu vida no se regenerará cuando vuelvas.
- 5. Normalmente resulta más útil huir de los espíritus que enfrentarte a ellos, a menos que tengas que explorar una zona concienzudamente.
- 6. No te obsesiones en luchar contra un número elevado de enemigos, intenta aislarlos o correr para evitar perder mucha energía, especialmente en la segunda parte de la historia.





★ Seguro que ese conejito no es inocente...



↑ El protagonista se las verá con muchos bichos.

está pasando. Comprueba la televisión, verás cómo no llega señal y no parece haber forma de arreglarlo. De repente, el apartamento empieza a temblar y una extraña criatura con forma humana aparece gritando mientras sale de la pared... tras desmayarse, todo parece volver a la normalidad. Henry intenta usar el teléfono pero no parece funcionar; de repente empieza a sonar y una voz de mujer le pide ayuda. Desconcertado, se da cuenta de que el cable del teléfono está cortado...

Ve hacia la puerta de entrada, si examinas tu entorno te darás cuenta de que las ventanas no pueden abrirse, la tele no funciona, y alguien ha cerrado la puerta principal usando unas cadenas, por lo que resulta imposible salir de aquí. No sólo eso, sino que nadie puede oírte por mucho que grites o golpees la puerta. Ve hacia la ventana de la sala, asómate por ella y verás una mujer parada junto al metro, donde finalmente entrará. Sal de ahí y recoge la carta que hay detrás de la librería junto a la ventana. De repente, un fuerte ruido suena proveniente del cuarto de baño; al entrar comprobarás que se ha abierto un extraño agujero en la pared. Si lo examinas encontrarás una cañería, que se convertirá en un arma rudimentaria, pero eficaz al inicio de la aventura. Es hora de entrar en el agujero para ver si hay una salida.

#### Estación de metro

Apareceremos sentados sobre unas escaleras mecánicas que bajan hasta la estación de metro; sigue andando hasta que veas a Cynthia. Ella cree



↑ El bosque es uno de los escenarios exteriores.



♠ Grabar los avances sólo será posible en el apartamento de Henry.



A La ambientación de todo el juego está totalmente pensada para crear una atmósfera tétrica, que ayude al jugador a adentrarse en el juego. Los escenarios, por sí solos, ya dan miedo...



que todo es un sueño y pregunta a Henry qué hace en él, pero finalmente nos pide ayuda para tratar de encontrar una salida. Sigue avanzando por el pasillo hasta que en una secuencia de vídeo Cynthia comienza a sentirse mal, por lo que decide entrar en el baño de mujeres para vomitar. Mientras esperamos, sale del baño para hombres un perro lanzado hacia nosotros; está muerto, pero dos perros zombi más salen y comienzan a "comerse" al otro utilizando sus repugnantes y largas lenguas. Al terminar la escena usaremos la cañería para machacar a estos dos "animalitos". Sigue caminando por la estación, donde tendrás que eliminar algún perro más; pasarás por las entradas hacia unas líneas de metro pero no será el momento de utilizarlas. Continúa caminando hasta llegar al final del pasillo, donde podremos ver un extraño gusano gigante en una de las paredes. Sube por las escaleras de la derecha junto al gusano y recoge la munición para pistola, tras lo que deberás regresar al baño para mujeres y utilizar el agujero para volver hasta el apartamento.

Henry tiene dudas sobre si todo lo que ha pasado es real o no, pero tiene que levantarse. Ve hasta la sala de estar y observa el mueble junto a la pared. Muévelo y podrás coger la pistola y leer un texto que aparece en la pared además de observar a Eileen (tu vecina) desde un pequeño agujero. Vuelve al dormitorio para descolgar el teléfono; es Cynthia pidiendo ayuda, también te dice que aquí hay una moneda por si la necesitas.

Vuelve a usar el agujero para regresar a la estación de metro por el baño de mujeres. Nada más salir encontrarás un maniquí en los servicios sujetando las monedas a las que se referia Cynthia. Ve hacia la entrada de Lynch Street y usa las monedas en la puerta para conseguir entrar. Baja las escaleras evitando los fantasmas que vayan apareciendo; no puedes matarlos, así que lo mejor es que los esquives y continúes descendiendo por las

Trucos



↑ Las pistas aparecen poco a poco.

escaleras hasta el metro. Veras a Cynthia atrapada en uno de los vagones; ve hacia la izquierda y entra por la puerta con la luz roja para activar el interruptor y liberar a Cynthia. Esta parte puede ser un poco confusa, ya que las indicaciones en el mapa no están claras, pero básicamente tienes que cruzar las vías hasta el lado derecho usando los vagones del metro, ya que se comunican entre sí, además de utilizar los huecos entre los mismos para llegar al otro lado. De momento no necesitas interactuar con la caja de juguetes, ni con la máquina expendedora que tienes cerca de la puerta, así que continúa hasta llegar al otro lado de los vagones.

Tras salir, sube por las escaleras de la derecha para recoger la munición de pistola. Baja y sigue recto hasta que veas una puerta de un vagón abierta, donde podrás recoger un palo de golf además de terminar con unos cuantos perros sarnosos. Sal del vagón y sigue caminando sin olvidar recoger una bebida al pie de las escaleras mecánicas. Aquí encontrarás un agujero en la pared, pero de momento tienes que subir por las escaleras. Equipate con un arma y golpea o dispara a las criaturas que salen por la pared mientras dura el recorrido; son un poco molestas, pero no resulta demasiado difícil eliminarlas. Cuando subas, verás las pertenencias de Cynthia tiradas por el suelo; examina la puerta y recoge el cartel "tentación" antes de pasar al interior. Dentro está Cynthia agonizando sobre un charco de sangre. Henry intenta animarla, pero ella siente que su hora ha llegado ya, muriendo en sus brazos. Sobre sus pechos podrás ver escrito el número 16121.

Tras estos tristes acontecimientos, Henry despierta nuevamente en su dormitorio, y un jaleo enorme se ove desde el exterior. Al asomarnos podremos ver cómo una ambulancia se sitúa junto a la entrada del metro, ¿será Cynthia? Vuelve hasta la puerta del apartamento y recoge la carta que hay debajo, después examina el frigorífico y coge la leche con chocolate. Es hora de echar un vistazo por



↑ Salir de las situaciones complicadas no es tarea sencilla.



↑ El hacha, tú gran amigo, vivirá contigo experiencias inolvidables.

la mirilla de la puerta, una nueva huella ensangrentada se puede ver ahora en la pared. Graba la partida y vuelve al cuarto de baño, el agujero es ahora más grande. Entra y llegarás hasta la próxima parada: el bosque.



Antes de entrar, recuerda llevar contigo la leche con chocolate del frigorífico. Aparecerás en medio de un bosque junto a un camino, sigue recto y llegarás a una puerta junto a la que hay un agujero en la pared. Entra en el almacén y continúa bajando hasta el otro extremo, no sin antes recoger un paquete de balas que hay en su interior. Continúa hasta llegar a un coche abandonado, ve hacia la puerta que tiene abierta y examínala dos veces, obtendrás información y un bloc de notas. Sigue caminando hasta la siguiente puerta, atraviésala y llegarás a una zona donde hay una persona sentada junto a una enorme roca y unas velas. Recoge la bebida que hay junto a las velas (no se ve, pero está tras la valla) y continúa hasta pasar la puerta metálica. Estamos frente al orfanato Silent Hill Smile Support Society, del que ya tuvimos noticias en Silent Hill 3. En el mapa comprobarás que es una zona con cuatro salidas: tomaremos el agujero como referencia, que está situado en la parte superior del mapa. La puerta superior derecha es por donde venimos, así que lo primero que haremos será ir por la puerta superior izquierda hasta llegar a un mirador desde donde se ve el lago Toluca; aquí recogeremos un botiquín. Vuelve hasta el orfanato y ve por la puerta inferior izquierda, donde te encontrarás con el niño y el tipo raro que estaba junto a la roca; dice que el niño es la tercera revelación, pero antes de abrir la boca el niño sale corriendo. Examina la tumba que está en el centro, verás escrito el número 11121. Vuelve hasta el orfanato, el tipo raro está en la puerta, y a cambio del batido de chocolate te dará una pequeña pala con una inscripción. Camina hasta la puerta inferior izquierda y llega hasta un extraño árbol con unas raíces en forma de mano. Usa la pala y desentierra una llave con una inscripción "El portador de esta llave vagará eternamente". Para evitarlo, sigue hasta el fondo del camino y llega hasta una zona donde hay un nuevo agujero en la pared y un molesto espíritu rondando; recoge el palo de golf y entra en el agujero para regresar al apartamento. Deja la llave en el baúl y vuelve al bosque hasta la zona donde está el edificio del orfanato, entra por el agujero y regresa al apartamento a recoger la llave para luego regresar al orfanato. Finalmente, podrás usar la llave en la puerta principal, tras lo cual entra en el edificio donde también entrará el tipo raro.



↑ ¿No veis nada romántico en esta escena?

Hacia la izquierda podrás recoger unas notas que hay en el suelo frente a la puerta, desde donde comenzarán a escucharse unos horribles gritos. Acércate a la puerta y recoge el cartel, tras lo cual entrarás en la habitación para comprobar, horrorizado, cómo el tipo raro se está prendiendo fuego diciendo que ha conocido al diablo. Antes de morir, le da tiempo a usar el candelabro para escribir sobre su cuerpo el número 17121.

Cuando despiertas en tu habitación, escuchas por la radio cómo han encontrado el cuerpo de un joven incinerado cerca de Silent Hill, hallazgo que la policía relaciona con el caso de Walter Sullivan, ocurrido hace diez años. Suena el timbre; el superintendente Frank Suderland Ilama y también intenta abrir usando su llave, pero no parece funcionar. Podrás comprobar cómo la huella número 17 se puede ver en la pared frente a la mirilla de la puerta. De nuevo toca regresar por el agujero del baño, esta vez viajaremos hasta la prisión...

#### La prisión

Despertaremos en el suelo de la prisión, y de repente escucharemos los gritos de socorro de una persona. Es una zona circular, investiga todas las habitaciones para encontrar un poco de munición para la pistola, en una de ellas verás al hombre que gritaba, dice que Walter lo quiere matar. Sigue explorando hasta encontrar una puerta grande en la pared izquierda; atraviésala. Frente a ti verás un nuevo agujero y una puerta a cada lado de la que acabas de pasar. Ve por la puerta de la derecha (la otra no tiene acceso de momento) y usa las escaleras de mano rojas para llegar hasta el piso B2; baja las escaleras circulares que conducen hasta la enorme rueda hidráulica que hay en el centro. Comprobarás que hay otro agujero rojo en la pared; pero tu objetivo ahora es recoger la llave que hay junto al cartel. Dicho cartel formará parte de tus anotaciones. Con esta llave sube hasta la zona del agujero anterior y usa la puerta anteriormente cerrada de la izquierda para salir al exterior. Sube las escaleras junto a la puerta para llegar hasta el segundo piso; no es necesario que entres ahora, aunque sería una buena idea explorarlo al menos, intentando esquivar o atacar desde lejos a los nuevos enemigos que vamos a encontrarnos. Sube hasta el tercer piso y examina las habitaciones para encontrar un diario y munición de pistola. En tres de estas habitaciones verás unos agujeros en el suelo, úsalos para llegar hasta el sótano B1, donde un par de monstruos te darán una calurosa bienvenida. Sal de las duchas y ve hacia la escalera que hay en la derecha. Desde aquí podrás acceder a los tres pisos con la escalera central, explóralos para conseguir documentos y entre ellos la clave de la cocina, 0302. Sube hasta el tercer piso y gira la manivela una vez hacia la izquierda, con lo que abrirás la puerta de la celda donde estaba el hombre gritando. Baja las escaleras hasta el fondo y verás una escena del hombre hablando con el niño, Henry le pregunta quién es y el hombre dice que >>>



♠ El ojo del mal siempre al acecho...

>>> Walter Sullivan. Sube de nuevo hasta el primer piso y observa las ventanas circulares hasta encontrar la cama ensangrentada. Fíjate en su situación en el mapa y sube al segundo piso para alinear la cama ensangrentada de forma que coincidan en el mapa, repitiendo el proceso una vez más en el tercer piso. Ahora vuelve a salir al exterior de la prisión, sube por las escaleras exteriores hasta el tercer piso y busca la habitación con la cama ensangrentada. Salta por el agujero sucesivamente en todos los pisos y llegarás hasta la zona de la cocina. Recoge la placa de la puerta (cartel vigilancia) y pon el código recogido anteriormente (0302). Henry acaba de encontrar el cuerpo del hombre de la celda flotando en el agua con los siguientes números marcados en su cuerpo: 18121. De nuevo en casa no olvides recoger las cartas de debajo de la puerta, observar por la mirilla y dejar los objetos que no necesites de inmediato, como los carteles de las puertas. De vuelta al agujero, éste continúa su transformación, por lo que al usarlo de nuevo seremos transportados al complejo de edificios.

#### Complejo de edificios

Empezaremos al fondo de un pasillo muy grande, junto a un agujero por el que regresar si lo necesitamos. Sigue recto hasta llegar a una zona donde verás un coche; baja los tramos de escaleras esquivando o matando esa especie de primates deformes que volverás a encontrar más adelante. Sigue descendiendo por las escaleras hasta que veas una escena de vídeo con un hombre cayendo de la nada; es Richard Braintree, vecino del apartamento 207. Tras esta escena sigue caminando y llega hasta la puerta junto al coche azul, dentro verás un fantasma agonizando en el suelo, recoge la llave del fantasma y, a continuación, la espada que tiene clavada. Con ella podrás inmovilizar a los fantasmas una vez los hayas derribado, si bien sólo sirve para uno a la vez y este volverá a levantarse una vez extraída, por lo que sigue siendo mejor opción el salir corriendo a menos que quieras explorar un poco. Usa la llave en la siguiente puerta y baja por las escaleras evitando a los fantasmas hasta llegar a una nueva puerta; entra, recoge la munición y sigue por la puerta de tu derecha. En esta sala verás numerosos palos de golf y otros accesorios deportivos; recoge un nuevo palo de golf y un bate de béisbol que podrás utilizar como arma. Entra por la puerta de la derecha (la otra de momento está cerrada con llave) y baja por las escaleras hasta llegar a una puerta que da acceso a la tienda de animales. Dentro deshazte de algunos perros y recoge la llave de la tienda de deportes. Vuelve a subir para regresar a la sala con los palos de golf donde acabas de recoger el bate y usa la llave en la puerta que estaba cerrada. Baja por las escaleras machacando algunos bichos por el camino y desciende hasta el final. Ve por la derecha usando el pasillo junto a la barandilla, sigue hasta el fondo y entra por la última puerta, un ascensor. Verás una escena donde Richard va en el otro



↑ Seguro que este tipo no trae buenas noticias.

ascensor con el niño Walter Sullivan. Cuando el ascensor se detenga, sal un momento por la puerta principal y recoge la munición que hay fuera. Antes de volver al ascensor puedes utilizar el bate para matar a los perros que hay al otro lado de la verja de aluminio; ellos no podrán alcanzarte, y así evitarás tener que luchar con todos a la vez más adelante. Vuelve al ascensor y usa las escaleras de emergencia que hay en su interior. En esta zona podrás recoger una bebida; continúa caminando y elimina a los tentáculos que te impiden alcanzar la escalera que hay al fondo. Sube y sigue caminando hasta llegar a una zona con más monstruos, acaba con ellos y elimina también al bicho que guarda la puerta con un palo de golf. Una vez muerto, podrás recoger este palo y entrar por la puerta que hay tras él. Toca bajar un buen trecho de escaleras, sigue descendiendo hasta llegar a una puerta que nos abrirá paso hasta el bar. Una vez en él, recoge el hacha oxidada y lee el documento que hay en la barra; si tienes que volver a recargar energía dispones de un nuevo agujero en este mismo bar. Ve hacia la puerta con el teclado para introducir un código, son las cuatro últimas cifras del teléfono del bar, 3750. Atraviesa la puerta y, al pasar, oirás un grito terrible, empieza a correr y sube los numerosos tramos de escaleras que hay por delante, así evitarás tener que enfrentarte a los dos fantasmas que andan pululando por la zona. Una vez arriba, verás que estás ante la puerta 207 de tu edificio de apartamentos. Coge el cartel caos y entra. En esta escena verás cómo Richard esta siendo electrocutado y junto a él, mirando por la ventana, está el niño Walter Sullivan. Richard tiene en la frente el número 19121, y dice a Henry que el niño es el 11121.

En la siguiente escena despertarás en tu cuarto, escuchando por radio los recientes asesinatos, similares a los ocurridos hace diez años. Graba la partida y vuelve hasta el baño; el agujero se hace cada vez más grande, conduciéndonos en esta ocasión hasta el edificio de apartamentos.

#### Edificio de apartamentos

Henry ve cómo un hombre llama a la puerta del apartamento 303; cuando se va se da cuenta de que este lugar parece su edificio de apartamentos. Entra en el apartamento 301, detrás de dos posters que hay en la pared podrás recoger la llave de la taquilla 106 y la llave del superintendente, también un papel rojo que tendrás que llevar hasta el 302 para meterlo debajo de la puerta. Siempre que encuentres un papel rojo tendrás que llevarlo al apartamento 302 y meterlo por debajo; cuando regreses a tu apartamento, más tarde, tendrás que

Camino del segundo piso verás a un hombre sentado en las escaleras, habla con el y te dará una vieja muñeca. Sigue bajando hasta el primer piso y usa la llave de la taquilla 106, donde podrás leer unas cartas de amor. Ve hasta el apartamento 105 y usa la llave del superintendente, recoge dos papeles rojos y las llaves que abren todos los apartamentos



↑ La niebla es otro de los elementos que ayudan a crear la atmósfera.



↑ Te enfrentarás en muchas ocasiones a situaciones muy complicadas.



↑ Dentro de las ubicaciones interiores, tienes que investigar cada uno de los rincones, porque puedes encontrar algo o alguien que cambie, en cualquier momento, el devenir de la historia.



menos el 303; también podrás leer un diario con algo de información.

Antes de subir al segundo piso explora el resto de apartamentos: podrás recoger munición en el 101, un papel rojo en el 102 y un botiquín en el 106 donde podrás usar el teléfono. Sube hasta el segundo piso y contesta al teléfono en la 202 para que deje de sonar constantemente, sigue hasta el 203 y recoge un nuevo papel rojo para la 302, que podrás encontrar si examinas la camisa ensangrentada. En el apartamento 205 hay una cinta de audio que podrás escuchar en tu apartamento cuando regreses. Ahora ve al 207 y recoge un nuevo palo de golf y el revolver de Richard. Pon todas las notas rojas en la puerta 302 y regresa para poder recogerlas y leerlas. Al lado de la cama podrás recoger la llave del apartamento 303, donde vive Eileen, así que vuelve una vez más por el agujero del baño y ve hasta el apartamento 303 usando la llave recién encontrada. Verás una escena de vídeo donde aparece Eileen tirada en el suelo ensangrentada, con el número 20121 marcado en su espalda... junto a ella vuelve a estar el misterioso niño. Cuando Henry despierta puede ver la ambulancia alejándose de la zona si te asomas por la ventana del comedor. Observa el agujero hacia la casa de Eileen para escuchar la conversación entre los policías, averiguando cosas interesantes. En la puerta de tu apartamento podrás recoger el talismán y más papeles con información. Ve hacia el almacén donde estaba la secadora y usa el talismán para revelar un enorme agujero; aquí podrás usar cuatro carteles que has ido recogiendo de diversas puertas, activando este nuevo camino que de momento nos llevará hasta el hospital.



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es

Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

#### Náutica











Decoración CLASICO







Motor y Tuning



















Videojuegos



















Animales y Plantas

















Música

















Hobbies y entretenimientos

















Ciencia

















# El fruto de la buena comunicación

#### **Ultimos lanzamientos**



↑ Sangre hay, y mucha. Suerte que no es la nuestra...

#### El hospital

Despertaremos en el suelo de este hospital, y nada más hacerlo veremos al hombre del abrigo arrancando el corazón a un maniquí con forma humana. Cuando se da cuenta de nuestra presencia nos mira y Henry sale a toda prisa de la sala.

En este primer piso hay numerosos objetos, revisa la sala de emergencias, la oficina, la recepción, la lavandería, la sala de los médicos y el almacén. En estas salas podrás recoger una bebida nutritiva, un cutter que podrás emplear como arma (no es muy recomendable dada su escasa potencia), algunas notas con información y un botiquín. Recuerda que hay un nuevo agujero en esta zona para volver a tu apartamento cuando lo necesites.

Elimina a los molestos bichos voladores y una vez explorado el primer piso ve hacia el fondo. donde podrás recoger el bolso de Eileen frente al ascensor. Entra por la puerta que hay a la izquierda del mismo, sube por las escaleras hasta llegar al segundo piso del hospital. Frente a ti hay un largo pasillo flanqueado a ambos lados por numerosas puertas donde tendrás que evitar los ataques de las sillas de ruedas, recórrelas todas y entra en las habitaciones para recoger numerosos objetos útiles: una bebida nutritiva, un palo de golf, una vela, y un medallón para complementar el uso de las armas contra espíritus. Si tienes demasiados objetos utiliza el agujero de la planta inferior y deja los que no necesites en el baúl. De vuelta al pasillo de las sillas de ruedas, llegarás a una habitación donde recogerás una llave, al tiempo una jaula caerá sobre ti dejándote encerrado, pero podrás usar la llave recién adquirida para salir. Sal de esta habitación y sigue abriendo puertas hasta encontrar la habitación de Eileen, usando la llave que has cogido anteriormente. Tras una secuencia donde Eileen se muestra muy asustada, Eileen decide quedarse con Henry. Equipa a Eileen con el bolso que encontraste en el suelo para que pueda defenderse. Sal de esta habitación y vuelve al principio del pasillo, activa el ascensor pero no lo tomes, baja por las escaleras, comprobarás que donde estaba el ascensor hay una puerta que de momento no puedes abrir, así que dirige tus pasos hasta el agujero que hay en esta planta para volver hasta tu apartamento. Bajo la puerta de la entrada verás un sobre con una nota y una llave, puede que ya estén pasando cosas raras en tu apartamento: el reloj se mueve alocadamente, u otra serie de fenómenos extraños. Si quieres contrarrestarlos usa las velas que has ido encontrando y sitúalas frente a estos fenómenos extraños. Vuelve a usar el agujero para regresar con Eileen al hospital, ve hasta donde estaba el ascensor y usa la llave pequeña para abrir la puerta y descender por las grandes escaleras. Intenta que los



♠ El terror que este juego provoca queda muy bien reflejado en la cara de una de las protagonistas. los jugadores van a experimentar esta misma sensación.





↑ Desde el suelo o desde el techo: el peligro acecha en cualquier parte. monstruos aquí presentes no ataquen demasiado a Eileen y sigue con ella hasta la puerta que hay al fondo. Entra por la puerta y sigue caminando por las escaleras circulares; hacia la mitad encontrarás una bifurcación a la izquierda con un nuevo agujero disponible, úsalo para grabar la partida y vuelve de nuevo a esta zona. Notarás varios cambios a partir de este momento: la energia ya no se recarga

#### ya que tu vida se agotará rápidamente. Estación de metro (2)

Tras grabar la partida y volver de nuevo a las escaleras circulares rodeadas de niebla, continúa bajando y entra por la puerta del final; en estas salas podrás recoger una vela. Ve hasta el final y entra por la puerta que hay al fondo. Cuidado porque en esta zona hay varios enemigos que pueden hacerte perder mucha energía, intenta matarlos a todos para que no dañen a Eileen. Sigue

cuando vuelves a tu apartamento, así que adminis-

tra sabiamente las bebidas nutritivas, ampollas o

botiquines, y sobre todo no luches en desventaja

numérica a menos que sea estrictamente necesario.

carse en tu apartamento, así que no olvides usar las

velas para evitar que se extiendan por todas partes,

es una de las cosas que afectará al final del juego.

Si no tienes velas procura no acercarte ni permane-

cer mucho tiempo junto a los fenómenos extraños,

Los sucesos paranormales comenzarán a multipli-



↑ Diríamos que esta planta no es demasiado común...

hasta el baño de mujeres, si quieres puedes dejar a Eileen aquí momentáneamente, así evitarás que reciba daños mientras tú haces algunas cosas. Continúa hasta las entradas de las líneas King Street y Lynch street, observarás una escena donde Henry descubre un nuevo fantasma (te recordará a la niña de The Ring), evitalo y sigue recto, podrás encontrar una bebida en un pasillo hacia la derecha. Sigue hasta el fondo donde está el gusano gigante y sube por las escaleras de la izquierda para coger la bala de plata que podrás usar contra los fantasmas. Vuelve al baño de mujeres y entra por el agujero para regresar al apartamento, en la puerta podrás recoger un mensaje debajo de la puerta y un sobre con una llave de juguete. Saca las monedas para entrar en el metro y vuelve hasta la entrada de la línea Lynch Street, donde usarás las monedas. Baja las escaleras y ve hacia la izquierda antes de continuar, donde podrás recoger la fusta para que Eileen la pueda usar como arma, además de una bebida nutritiva. Es hora de continuar bajando hasta el metro. Ve hasta la caja de juguete que está dentro del vagón, usa la llave que venía en el sobre y recoge la moneda sucia. Vuelve a tu apartamento y lava la moneda en el fregadero, para volver con la moneda ya limpia hasta la máquina expendedora que hay junto al metro, con una pintada roja en su frontal. Usa la moneda y podrás coger la llave del escenario del crimen. Ve hasta el otro lado de la estación a través de los vagones y recoge munición en un banco y un botiquín que hay subiendo las escaleras centrales.

Una vez recogido, ve hasta la puerta del fondo y entra con Eileen. Aquí hay un agujero y una escalera de mano que ella no podrá utilizar, así que baja tú solo esta vez. Verás que el camino se divide en dos, de momento ve hacia la izquierda hasta llegar a otra escalera de mano, úsala para subir y recoger una nueva vela, tras lo cual vuelve a bajar y esta vez ve por el camino de la derecha. Continúa bajando hasta atravesar una puerta al fondo de las escaleras, ábrela y sube por las escaleras mecánicas hasta llegar frente al lugar donde viste morir a Cynthia. Coge el pase del metro y usa la lleve del escenario del crimen para abrir la puerta de tu derecha, donde podrás encontrar una manija para el tren de la línea King Street.

Vuelve a por Eileen y juntos continuad hasta la entrada de la línea King Street; puedes dejar las



↑ «Camarero, una cervecita para poder seguir adelante...»

monedas en el baúl, ya que con el pase podrás usar la entrada de ambas líneas a partir de ahora. Baia las escaleras eléctricas intentando no recibir mucho daño de los monstruos que salen de la pared -un par de balazos y dejarán de molestar-. Ya junto a los vagones de metro, entra y continúa hasta el primer vagón, donde usarás la manija para mover ligeramente el metro. Esto desvelará una nueva entrada, baja por ella y recoge la espada de obediencia antes de abrir la puerta. Cuando abras, verás una secuencia donde el hombre del abrigo te apuntará con un arma, de momento evítalo y continúa hasta llegar a la puerta del fondo con Eileen. Al abrir descubrirás que estas de nuevo en las escaleras circulares rodeadas de niebla, baia hasta el agujero que hay a la izquierda y graba la partida en el apartamento antes de seguir bajando hasta la puerta del fondo, puerta que de nuevo nos trasladará hasta el bosque.

#### El bosque (2)

Aparecerás en el bosque por la zona de las tumbas. En una esquina verás una antorcha, cógela y usa el fuego para prenderla. Si Walter aparece para molestarte dale unos cuantos hachazos y continúa explorando, pero si viene con la sierra mecánica podrás esquivarlo sin muchos problemas. Esta zona ya te aparece totalmente reflejada en el mapa, ya has estado aquí antes y no resulta difícil orientarse. Si dejas a Eileen en la parte del orfanato podrás explorar sin que la dañen, pero ella es la única que puede leer las inscripciones ensangrentadas que hay por la zona, aclarando algunas partes de la historia. Ve hacia la parte central donde estaba el orfanato, ya sólo quedan las cenizas porque nuestro amigo el "sonado" se prendió fuego dentro de las habitaciones. Entre las cenizas veras un maniquí al que le faltan brazos, piernas y también la cabeza. Tu objetivo será encontrar las cinco piezas en cada uno de los pozos repartidos por el mapa. No son difíciles de localizar, partiendo de esta zona central ve por cada una de las puertas que hay en las esquinas, usando la antorcha para iluminar cada uno de los pozos. Junto a la gran roca encontrarás a nuestro amigo "la antorcha humana", no es un miembro de los cuatro fantásticos, sino el desgraciado que creía ver al diablo. Para que deje de molestar resulta muy útil la espada que arrançamos al espíritu, derribalo y clávasela para explorar









↑ «No sé porqué me da en la nariz que aquí no sirven bebidas,»

la zona con tranquilidad. Conviene explorar la zona concienzudamente, y no sólo los pozos, ya que podrás encontrar numerosas bebidas, munición, un medallón y velas para tranquilizar las cosas en tu apartamento. En la zona a la que accedes usando la puerta superior izquierda (partiendo del orfanato) encontrarás un arma tan potente como lenta de usar, una especie de pico llamado "Zapapico de la desesperación". Más adelante, y tras un misterioso encuentro con el niño Walter Sullivan, recogerás el medallón dorado. Cuando hayas reunido las cinco piezas (puedes ir poniéndolas una a una si no tienes espacio en tu inventario) úsalas en la silla de ruedas, el maniquí dará paso a unas escaleras bajo la casa que tendrás que utilizar. Una vez abajo, usa el medallón en la puerta y accede a su interior, para regresar de nuevo a las escaleras circulares con el agujero a medio camino del final. Graba la partida y vuelve a las escaleras para descender hasta el final, estarás de nuevo en la prisión.

#### La prisión (2)

Tras un largo viaje en ascensor, bajaremos hasta la parte superior de la prisión. Sal por la puerta y ve caminando hasta el primer piso, así Eileen recibirá menos daño si la dejas en un cuarto seguro como el del agujero. Durante el trayecto, y cada vez que salgas al exterior, aparte de las criaturas voladoras tendremos al "pesado" de Walter Sullivan persiguiéndonos constantemente; aunque no resulte demasiado difícil de esquivar, conviene tener cuidado, si nos enfila con sus pistolas puede hacernos perder mucha energía. Tu objetivo será subir hasta el tercer piso y lanzarte por el agujero con la cama ensangrentada, al igual que hiciste en la ocasión anterior; sin embargo, antes resulta muy conveniente revisar a fondo las tres plantas para recoger las bebidas nutritivas, munición, velas, etc., muy útiles cuando las cosas se pongan feas. Cuando tengas todo ve hasta el tercer piso y déjate caer hasta la zona inferior a través de los agujeros hasta terminar en la cocina. Ve por la puerta de la izquierda y podrás recoger la camisa ensangrentada, antes de volver con Eileen (si es que no la llevas contigo) sube hasta la última planta donde moviste los pisos para alinear las camas ensangrentadas y recoge la cachiporra para Eileen, un arma mucho más eficaz que las anteriores. Usa el agujero para regresar a tu apartamento y lava la camisa en el

agua llena de sangre que hay en la bañera. Dejará al descubierto un texto sobre un fantasma, así que prepara un medallón y una espada para tener éxito en tu próximo enfrentamiento. Si no tienes una espada puedes recoger una en el piso 2F, en una de las celdas junto a una cama; busca bien, pues está en una situación no muy evidente. Equipado con medallón y espada, baja hacia el sótano donde está el generador, tras una secuencia donde vemos quién es el fantasma con quien vamos a luchar, seguiremos descendiendo hasta enfrentarnos con él. Golpéalo hasta que caiga en el suelo y rápidamente usa la espada para que deje de molestarnos, momento en el que podrás recoger la llave de la sala del generador de la prisión acuática. Sigue descendiendo y usa la llave en la única puerta que hay al fondo de las escaleras; dentro verás, a lo lejos, cómo te preparan la bienvenida un grupo de seis enemigos "brazos largos" que parecen tener ganas de abrazarte. Equipa una pistola bien potente y ayuda a Eileen para terminar con ellos cuanto antes. Una vez eliminados sigue hasta la siguiente puerta, entra y verás que de nuevo has llegado hasta las escaleras circulares cubiertas de niebla. Desciende hasta el agujero y úsalo para volver y grabar la partida, de vuelta a las escaleras continúa descendiendo hasta llegar a la puerta del fondo; esta vez nos llevará hasta el complejo de edificios.

#### Complejo de edificios (2)

De nuevo en el complejo de edificios, una escena de vídeo nos mostrará el fantasma de Richard, quien murió achicharrado en la silla eléctrica. Lee el diario en el suelo, usa el ascensor para bajar y sal por la puerta, aqui encontrarás una vela. Vuelve al ascensor y usa la escalera de servicio, tras acabar con los tentáculos recoge una bola de billar blanca que hay en el suelo al fondo de la sala. Sube por las escaleras que hay al final y sigue caminando hasta que la acción se ve interrumpida por una escena en la que Henry ve cómo Henry adulto habla con el niño sobre el ritual. Continúa hasta el fondo evitando los fantasmas y recoge una pelota de volley que verás junto a la puerta; no olvides recoger también el medallón. Entra por esta puerta y busca una vela antes de continuar descendiendo por las escaleras, evitando los golpes con las sillas de ruedas. Una vez abajo, entra por la puerta superior para llegar al bar; sobre la barra



↑ Acaba con todo bicho viviente que se mueva.

>>> tienes información para obtener la nueva clave de la puerta, pero ahorrarás tiempo si usas el

número "4890". Regresa al ascensor donde se quedó Eileen y acciónalo para llegar al piso de arriba; cuando salgas del ascensor sigue el pasillo y acaba con los perros. Sube por las escaleras y entra por la puerta, de nuevo estaremos en la sala con accesorios deportivos y una cesta donde dejaremos la pelota de volley. Recoge las velas de cumpleaños que hay en la barra y entra por la puerta junto a la estantería, baja por las escaleras y llegarás hasta la tienda de animales, donde verás una jaula vacía en el mostrador. Busca las balas y la bebida nutritiva y vuelve al cuarto de los deportes donde recogiste las velas. Entra por la puerta de la izquierda, recoge la bebida y continúa atravesando un par de puertas. Sube por las escaleras y llegarás a una habitación donde verás una tarta de cumpleaños (usa las velas) además de un gato disecado. Hazte con el gato y si quieres recoger más bebidas o velas antes de volver a la zona de accesorios deportivos, sigue por el pasillo hasta la puerta del fondo, tras la cual te atacarán varios enemigos, pero podrás recoger velas, bebidas nutritivas y un nuevo palo de golf. Con el gato y con Eileen, vuelve a la tienda de mascotas y mete el gato en la jaula que hay sobre el mostrador. Todo este trayecto y el tiempo que estemos en la tienda será bastante molesto, ya que dos fantasmas no dejarán de darnos la "brasa" en todo momento. Sal por la puerta que hay en la esquina y al salir lee el periódico que hay tirado en el suelo, donde comentan la serie de asesinatos y destrozos que hubo en esa tienda de animales. Sigue bajando por las escaleras y desciende hasta llegar al cuarto del reloj, entra por esa puerta y acaba con los enemigos que salen por la zona; puedes recoger sus palos de golf para usarlos como arma, pero si llevas una pala o el hacha limítate a recoger la bebida que hay en la esquina. Sigue hasta la puerta del otro extremo y entra. Desciende por las escaleras y abre una nueva puerta. De regreso al bar, mata a los enemigos que han entrado y entra por la puerta donde previamente introdujiste el nuevo código. Tras bajar una nueva serie de escaleras (varios de los bichos voladores nos molestarán durante el trayecto) entraremos por la puerta y contemplaremos una escena donde se nos muestra cómo son nuestros próximos enemigos. De las paredes descenderán una serie de monstruos, tendrás que golpearlos hasta dar con el enemigo correcto. Sabrás que es el correcto cuando al golpearlo hagas daño también a todos los demás. Cuando lo derrotes abrirás la puerta de enfrente, entra y baja una vez más por las escaleras envueltas en niebla. Tendrás el punto intermedio para grabar, luego continúa descendiendo y lee el diario de Frank para volver al edificio de apartamentos.

Edificio de apartamentos (2)
Notarás algunos cambios en el apartamento
302. Recoge los libros de la mesa y lee la información que hay en las notas. Henry se da cuenta de



↑ Algunas escenas son realmente espectaculares y nos llegan a producir verdadero pánico.

que está en el apartamento del anterior inquilino, Joseph. En una escena verás cómo su sombra sale del techo y les habla a Eileen y Henry sobre el niño, además de decirles que son las únicas víctimas que quedan para completar el ritual.

Análisis Live

Cuando termine la escena ve hacia el dormitorio, coge el pico que hay junto a la puerta y accede al agujero de la pared para llegar al verdadero apartamento de Henry. Usa el pico en el mismo lugar donde lo recogiste, junto a la puerta de la alcoba. Entra por el agujero que acabas de crear; a pesar del hediondo olor avanza y verás a Walter Sullivan crucificado. Busca en su abrigo y encontrarás las llaves de la puerta de entrada. Henry puede salir por fin de su apartamento, pero al hacerlo te darás cuenta de que las cosas siguen igual que en el mundo de pesadilla, con todo el edificio repleto de los mismos horrores. En este momento tienes que revisar las distintas habitaciones de cada planta, pero ten en cuenta que no todas las plantas se comunican por las escaleras; hay apartamentos que tienen un hueco en la pared y otros en el suelo para bajar a la otra planta, como es el caso de la 301, que baja hasta la 302. Dirige tus pasos hacia la 303 para recoger un poco de munición y sigue hasta la 304 para coger la bebida. Ahora ve al apartamento 301, donde podrás recoger el medallón para bajar a continuación hasta el apartamento 201. Coge la bebida y ve hasta el 202 para coger la espada. En la 203 encontrarás un insecticida, pero tampoco es muy necesario, así que si tienes cargado el inventario guarda los huecos para munición, objetos o medicinas. Antes de bajar hasta el primer piso recoge las bebidas nutritivas y la vela que podrás encontrar en el resto de habitaciones de la segunda planta. Ya en el primer piso comprobarás que no puedes entrar en el apartamento 105, que pertenece al superintendente. Para lograr quitar esas cadenas tienes que buscar a cinco personas ahorcadas, algo bastante fácil de realizar pues todas están en la primera planta. Encontrarás a un ahorcado en el apartamento 101, en el 102, en el 103 y tanto dentro como en la puerta del 104. No olvides

registrar estos apartamentos, ya que además de los ahorcados encontrarás varias bebidas nutritivas y municiones. Tras encontrar a todos los ahorcados abre la puerta del apartamento 105 y ve con Eileen para recoger el cordón umbilical de la estantería. Henry comienza a sentirse mal y Eileen dice que tienen que regresar al apartamento 302. Regresa esquivando a los monstruos que han reaparecido y graba la partida, ya que sólo queda nuestro enfrentamiento final para terminar el juego.

#### Walter Sullivan

En este escenario circular verás como Eileen se dirige a su propia muerte lentamente, por lo que será necesario acabar rápidamente con Walter si no queremos obtener uno de los tres finales "malos" y conseguir el mejor final posible para esta pesadilla. Asegurate de tener espacio libre en el inventario y de llevar el cordón umbilical antes de acceder al agujero que hiciste en la pared. Examina el suelo bajo el cuerpo crucificado de Walter y entra sin titubeos, el combate te espera. Para dañar a Walter, primero tienes que usar el cordón umbilical con el monstruo gigante que está en medio del escenario. Una vez hecho esto, recoge los tridentes de cada una de las ocho estatuas que hay a la izquierda y a la derecha del monstruo para ir clavándoselas una a una. Walter nos estará disparando y atacando constantemente, así que esquívalo lo mejor que puedas y cúrate cuando sea necesario, ya llegará el momento de vengarse. Cuando le hayas clavado los ocho tridentes ya podrás dañar al Walter humano. Es bastante resistente, así que lo mejor es emplear la pistola más potente y si se te acaban las balas, el hacha, la pala etc. Sigue esquivando y atacando a Walter hasta que por fin muerda el polvo ante tus narices. Acabas de terminar Silent Hill 4: The Room, así que prepárate para contemplar uno de los cuatro finales distintos disponibles, los cuales dependerán de la cantidad de maldición en tu apartamento, del daño que reciba Eileen durante el juego, y de su muerte o supervivencia en la secuencia final.



↑ Aunque no se le vea la cara, podéis estar seguros de que a esta chica le ha ocurrido algo malo, muy malo.





**Noticias Live** 

Análisis Live

En el DVD

El gran Reto

# En el

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y peliculas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FACIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los videos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. iDisfrútalo!



★ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



USES BINK VIDEO TECHNOLOGY COPYRIGHT (C) 1997-2002 BY RAD GAME

# FIFA Football 2005

La franquicia más aclamada en Europa de EA Sports regresa un año más con un nuevo sistema de animaciones, control del balón al primer toque, y ahora también con opciones de juego para Live. De esta forma, FIFA Football 2005 no sólo te permite un control fiel y preciso de los jugadores, de forma que cada botón presionado se traduzca inmediatamente en una acción dentro del campo de juego, sino que también se refleja la rapidez de reacción y visión de juego de las grandes estrellas del balón mediante una nueva posibilidad de control que te permite atrapar el balón en el aire y dirigirlo allí donde más peligro pueda crear. En cuanto a las opciones on line, no sólo te permitirán participar en torneos internacionales, sino que



también te proporcionarán nuevas estrategias de juego, trucos y ayudas, noticias de última hora, y un sistema de control de tus estadísticas de juego para que le acabes de sacar todo el partido a tu juego de fútbol favorito.



PASE

CHUTE

X PASE ALTO

PASE AL HUECO

MOVIMIENTOS ESPECIALES SPRINT

SIN USO AMAGO

# **Dead or Alive Ultimate**

X Análisis: Pronto X Puntuación: proximamente X Jugadores: No disponible

Para todos los fans de Kasumi, Helena, Tina y compañia, regresa Dead or Alive con nuevas historias, nuevos personajes y nuevos escenarios interactivos de lo más espectaculares y coloristas. De esta forma, Tecmo y su aclamado Team Ninja consiguen de nuevo un titulo de lucha de estilo inimitable, tal y como nos tienen acostumbrados, pero con una novedad importante: por primera vez es posible competir on line gracias a nuestro querido sistema de juego Xbox Live. Pero las sorpresas no acaban aqui: las nuevas características de Dead or Alive Ultimate incluyen detalles hasta ahora desconocidos acerca del pasado de los protagonistas a través de bellisimas películas pre-renderizadas; el nuevo vestuario para las increíbles féminas te dejará

también con la boca abierta; cantidad de secretos y características especiales para desbloquear, incluye el juego original de 1997 elaborado para la legendaria Saturn de Sega, en versión Xbox, por supuesto; y por último, DOAU, rediseñado, mejorado, y con extensas y espectaculares novedades en su sistema



MOVER

MOVER

LANZAMIENTO

PATADA GUARDIA

PUÑETAZO

COMBO RÁPIDO COMBO RÁPIDO

LIBERAR, PUÑETAZO Y COMBO PUNETAZO Y COMBO

# Tom Clancy's Rainbow Six 3:

# **Black Arrow**

Análisis: ROX 32 Puntuación: 8,5

X Jugadores: 2-16 Xbox Live, System Link

Y más buenas noticias para los usuarios del servicio Live: Black Arrow es uno de los primeros juegos en ofrecer nuevas prestaciones on line como competiciones y torneos creados por los propios usuarios, envío de mensajes usando MSN Messenger, creación, diferenciación visual y estadísticas de clanes, y un sistema de almacenamiento que permite almacenar listas de amigos y archivos gráficos, como por ejemplo emblemas. Y aunque la demo que incluimos este



RECARGA VISIÓN NOCTURNA

ALTERNAR ARMA DIPARO

ZULŮ REAGRUPARSE



mes no incluye acceso a Internet, si te permitirá comprobar el resto de las mejoras y novedades del juego, como una campaña completa para un solo jugador con nuevos y muy variados objetivos, una inteligencia artificial mejorada que permite a los terroristas pedir ayuda o utilizar a los rehenes como escudos humanos, modos de juego para uno y varios jugadores (incluyendo el reto contra el reloj, la toma de lugares estratégicos, y el siempre

popular "captura de bandera")... En definitiva, que si disfrutaste de los anteriores títulos de la serie, prepárate, porque todavía te queda mucho por ver.

\*

# Rocky Legends

¿Quién a estas alturas de la película -y nunca mejor dicho- no sabe quién es y qué ha representado para toda una generación un boxeador llamado Rocky Balboa? ¿Y cuántas veces más de uno no habrá deseado revivir en carne propia aquellos antológicos combates que pudimos vivir en su momento a través de la gran pantalla? Pues este juego te da la oportunidad de encarnar no sólo a Rocky, sino a cualquiera de sus contendientes del celuloide, invitándote a enfundarte los guantes de boxeo y a subírte al cuadrilátero en busca de la fama, la fortuna, y sobretodo, en busca del honor. Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago y más de 40 oponentes



en total, además de 20 localizaciones diferentes, dan entidad a una secuela pugilística que, en la demo de este mes, te ofrece la posibilidad de jugar como Rocky o Clubber Lang en dos escenarios diferentes y modo de exhibición. Y créenos que no te será fácil levantarte.



# Películas en el DVD

#### TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- >>> Need for Speed Underground 2
- >>> Oddworld: Stranger
- >>> Tron 2.0: Killer App
- >>> Close Combat: First to Fight
- >>> Crash 'n' Burn
- >>> Metal Slug 3
- >>> Crash Bandicoot: Twinsanity
- >> Outlaw Golf 2

# El Club de la Lucha

X Análisis: ROX 35 Yuntuación: 6,4

X Jugadores: 1-2; 2 interconex; 2 Live

El Club de la Lucha es una película de 1999 que probablemente hayas visto y disfrutado. Ahora tienes la oportunidad de deleitarte también del hecho de pertenecer a ese selecto grupo en el que el máximo castigo físico sólo es el comienzo de la sublevación contra el sistema. Seis modos de juego principales te enseñarán el camino del dolor, empezando por el modo Arcade -tipica competición en la que el contendiente que queda en pie al final del combate es el que pasa a la siguiente ronda-, el modo Versus -dos jugadores embarcados en un mano a mano-, Historia -un modo en el que seleccionaremos entre tres estilos de lucha y lo usaremos en una trama similar a la de la película-.



Supervivencia -elimina a tus contendientes uno a uno en un combate a cara o cruz con energia limitada-, Entrenamiento -aqui podrás estudiar la lista de movimientos de cada personaje ajustando la IA de nuestros oponentes-, y Red -que soporta tanto System Link como Xbox Live-



### **Querida Revista** Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

**COMENTARIOS REVISTA OFICIAL EDICIÓN ESPAÑOLA** Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Comentarios

# The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee



En este juego asumimos las identidades de los hermanos Bo y Luke Duke, los llamados Dukes del condado de Hazzard, que en esta aventura deberán participar en diferentes carreras para ganar el dinero suficiente que les permita salvar el orfanato local de las garras del avieso Boss Hogg. Como atractivo principal se presenta la posibilidad de conducir autos clásicos como el Dodge Charger del 69, el Black Charger, el coche patrulla del sheriff Rosco, y tantos otros vehículos de los que aparecen

en la serie. Otras características que gustarán tanto a los seguidores de la serie televisiva como de las carreras en general son la conducción libre por toda la zona de Hazzard, modo de competición para dos jugadores, un premiado motor físico y de IA, y voces, comentarios y vídeos protagonizados por los actores originales de la serie. Además,



la historia de fondo del juego rivaliza con la de cualquier episodio de The Dukes of Hazzard, ya que ha sido escrita por dos auténticos guionistas de televisión.



FRENO DE MANO

TURBO

VISIÓN TRASERA CAMBIAR VISTA

FRENAR

ACELERAR

CLÁXON

YEE-HAW

\*

# **El Gran Reto**

El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo de *Dead or Alive Ultimate*, el esperado regreso del aclamado *beat'-emup* de Tecmo. El reto que os proponemos es bien sencillo: completar el modo Time Attack (en Single Battle) en el mejor tiempo posible. Puedes elegir para ello el luchador/a que más te guste.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido, o bien grabar una cinta de video con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

Los 5 mejores tiempos recibidos

obtendrán como premio un Communicator de Halo 2, que Microsoft nos ha cedido. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 4 de febrero (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en

el número 37 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de marzo de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Concurso Reto *DoA Ultimate* Revista Oficial Xbox Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

xbox.mad@mcediciones.es



Los cinco mejores tiempos recibidos conseguirán este

Communicator de Halo.

#### **CUPÓN GRAN RETO**

Envia el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto DoA Ultimate. Po San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de febrero. Los ganadores saldrán publicados en el número 37 de la Revista Oficial Xbox (marzo)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:

Localidad:
Provincia:

□ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15m² de 13 de dicembre, le infermanos de que los danes que 14 nos facilita serán inducios en el Edemo acimentació en MC Ediciones. S.A. con la finalidad de minimarer la relación con Vd. Los datos facilitades son estrictamente enecéanos para mantener la relación de sustripción, por lo que su cump imismo es celupionos. Vd. tiene el derecho de acestopos redificación, cumentación y oposición, que podra emotar comunisadolo por caria a MC EDICIONES. S.A. (Priseo de San Gervasio, 18-20. 0°022 Baserdona). Assimismo, Vd. aurorios la cristin de ses dimis identificación de affectosión Corporation e limpare Midela (in EZULO) al objeto de manimente informado de las novelades militaciones con Xileo, aní como cen respecto al desarrella de nievos servicios y productios informaticos que pueden ser de su interes. Sí no consistene la cestión senán con un X esta cestila.

#### GANADORES RETO Colin McRae 05



### **GANADORES CONCURSO** Second Sight

María Sánchez Olmedo (Galicia)
Teodoro Martinez Ruiz (Murcia)
Alexander Valero Peñafiel (Bilbao)
Antonio Dos Santos (La Coruña)
Rubén García Domingo (Burgos)
Juan Manuel Martín González (Huelva)
Agustín Villar Carrera (Madrid)
Antonio Jesús Martínez Guerrero (Córdoba)
Oriol Anglada Huguet (Barcelona)
Iván Boutazakht Peña (Málaga)



# Números Atrasados



Outlaw Volleyball





Freake Flyers, Kao the

Kangaroo 2, NHL 2K4















30% de descuento

#### Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..... . Población Provincia. Teléfonos Correo electrónico .....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

**XBOX SUSCRIPCIONES** 

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

Gastos d	le envío: 2,7
Cor	ntrarrembol
Tar	jeta de créd
VISA	(16 dígitos)
Nº	

**FORMA DE PAGO:** 



De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente nece sarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 0802Z Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla. \*

### Matar a un rey



Intérpretes: Tim Roth, Dougray Scott, James Bolam



Género: Drama histórico

Distribuidor: Lauren

Inglaterra, siglo XVII... en la posguerra de la Guerra Civil Inglesa, las diferencias politicas separan y enfrentan al General Fairfax y a



Oliver Cromwell. Fueron compañeros y amigos durante la guerra, pero ahora, una vez ganada, les confrontan sus distintos proyectos para Inglaterra. Entre ellos, qué hacer con el Rey caido, Carlos. La verdad es que se echaba de menos una película de tintes históricos en estos tiempos que corren. Matar a un Rey es una película de magnifica factura que utiliza unos hechos clave en la historia de Inglaterra para plantear el drama psicológico de los protagonistas y desplegar un thriller político que le tiene a uno pegado a la butaca. Las ambientación es excepcional y para hacer justicia habria que destacar el magnifico vestuario, sin lugar a dudas uno de los anzuelos estéticos del filme. Por cierto, no os perdais la interpretación de Tim Roth, bordando uno de los mejores papeles de su dilatada trayectoria.

#### Capturing the Friedmans

Director: Andrew Jarecki

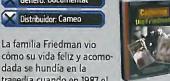
Intérpretes: Arnold Friedman, Elaine Friedman, David Friedman

Audio: Inglés en Estéreo (subtítulos en español)

Género: Documental

La familia Friedman vio

Distribuidor: Cameo



dada se hundia en la tragedia cuando en 1987 el padre y el hijo menor fueron encarcelados acusados de pederastia. Aunque los medios de comunicación americanos se volcaron en el caso, nada como los videos caseros de los propios Friedman capturan la realidad del auténtico drama: la doble moral de la sociedad y el cuestionable sistema legal existente. Excepcional y perturbador documental de uno de los casos más impactantes que se produjeron en la sociedad estadounidense de los años 80. Andrew Jarecki consigue elaborar un trabajo minucioso y documentado que más allá del escándalo nos muestra los entresijos de una familia desintegrada y el funcionamiento de la máquina televisiva norteamericana. El viaje es interesantisimo y nos descubre importantes aspectos del caso que quedaron diluidos con el paso del tiempo.





# Catwoman

Director: Pitof

Intérpretes: Halle Berry, Sharon Stone, Benjamin Bratt

Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1

Género: Acción

Distribuidor: Warner

Patience Philips es una mujer que trabaja como diseñadora gráfica para la gigantesca compañía de cosméticos Hedare Beauty, dirigida por el despótico George Hedare y su esposa, la supermodelo Laurel. Cuando Patience se entera por casualidad de un siniestro secreto sobre un revolucionario producto antienvejecimiento de la companía, se encuentra atrapada en medio de una peligrosa conspiración. Pero en su momento más aciago, Patience se salva y renace con la fuerza, velocidad, agilidad y los agudísimos sentidos de un gato. Era cuestión de tiempo que tras el éxito de las películas de Batman surgiera un filme consagrado a la figura más intere-

#### **EXTRAS**

Lax múltiplas caras de

Excenas adicin





sante del universo del hombre murciélago: la morbosa y siniestra Catwoman. En este trabajo del francés Pitof -responsable de la entretenida Vidocqlo que prima es sin duda la ambientación, en la línea tenebrosa y exagerada del cómic. Tampoco podemos pasar por alto el papel de una Halle Berry en estado de gracias: la actriz afroamericana hace suyo el papel y convierte en inconcebible una segunda parte sin ella como absoluta protagonista. iMiau! He visto una linda gatita...

# Los Soprano (4ª temporada)

Director: Varios

Intérpretes: James Gandolfini, Lorraine Bracco, Steve Van Zandt

Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1

Género: Serie de televisión

Distribuidor: Warner

Tony Soprano es uno de los líderes mafiosos de la zona de Nueva Jersey. Su control resulta implacable y sabe cómo moverse al margen de la ley sin que el FBI consiga echarle el guante encima. ¿Cómo es la vida de un capo? ¿Cómo consigue compaginar su "trabajo" con sus obligaciones



conyugales y familiares? Llega por fin la cuarta temporada de la que muchos han calificado como la mejor serie de televisión de todos los tiempos. Si las tres primeras temporadas eran soberbias, en esta cuarta podremos ver a Tony Soprano contra las cuerdas y profundizar todavía más en sus fobias y problemas psicológicos. Estamos posiblemente ante el mejor pack de esta serie producida por la cadena HBO, uno de los acontecimientos más importantes en estas navidades faltas de buenos títulos en DVD. Si te gustan las películas de mafiosos, Los Soprano te volverá loco. Si te gusta la televisión de calidad, necesitas hacerte con este producto sin falta.

# Todo lo demás

Director: Woody Allen

Intérpretes: Jason Biggs, Christina Ricci, Woody Allen

Audio: Castellano, catalán e inglés en Mono

Género: Cornedia

Distribuidor: Lauren

Jerry Falk es un aspirante a escritor de Nueva York, que se enamora a primera vista de una joven rebelde llamada Amanda. A pesar de todo lo que Jerry ha oído sobre la vida, pronto descubre que ésta, junto a la impredecible Amanda, no tiene nada que ver con cualquier de sus experiencias anteriores. Hay que rendirle tributo al gran Woody Allen. El director neoyorquino ha llegado a la madurez con la fuerza de un terremoto, sacándose de la manga una película por año. Y lo ha hecho sin bajar un ápice el nivel de calidad de sus guiones, sin duda alguna la columna vertebral de toda su



filmografía. En Todo lo demás, Allen vuelve a abordar los temas que caracterizan su cine para darle una vuelta de tuerca más a las relaciones hombremujer y todas las inseguridades propias de un amor que parece imposible. Como ya es habitual, el espectador devorará la película casi sin darse cuenta. Para reír y reflexionar.





# La Terminal

- Director: Steven Spielberg
- Intérpretes: Tom Hanks, Catherine Zeta-Jones
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 y Surround

Género: Comedia Distribuidor: Dreamworks

La historia de Viktor Navorski es peculiar e insolita. Procedente de un pais de Europa del Este, se dinge en avión a Nueva York para visitar la ciudad. Cuando llega al aeropuerto John F. Kennedy, le comunican que su pais ha sufrido un violento galpe de Estado. Por tanto, ahora Vildor tinne un pasaporte sin validez, no puede entrar en Estados Unidos ni tampoco volver a su país, y debe permanecer en el aeropuerto. Y este se convierte con el paso de las semanas y los meses en un inesperado hogar Steven Spielberg ha alcanzado un punto de madu



rez optimo. Sabe como foriar grandes películas sin descontentar al gran público. Después de Atrapame Si Puedes, el director de ET vuelve a la carga con otra comedia en la que introduce los clásicos elementos de sus cine ternura, humor blanco, romance y algunas pinceladas de drama. Y todo edificado alrededor de Tom Hanks, un actor que a medida que engrosa su filmografia, incrementa también su vanedad de registros. Aunque el argumento parezce increible, este filme está inspirado en un caso real

#### EXTRAS

Making off

Entrevistas

Cómo se construyó la terminal

Y muchos extras



#### Lo que el viento se llevó (Edición Especial 4 discos)

Director: Victor Flemming

Intérpretes: Clark Gable, Vivien Leigh, Leslie Howard Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 e inglés en Mono

Género: Drama

Distribuidor: Warner

Escarlata, hija de Fitzgerald O'Hara, un rico plantador de algodón, une a su belleza una caprichosa personalidad. Enamorada



de Ashley, su vecino, verá como este escoge como esposa a la dulce Melania. La guerra cambiará su vida, enviudará de un joven con el que se casó sin estar enamorada, y Red Butler, un apuesto aventurero entrará en su vida. Por fin la tenemos entre nosotros. La mejor película de todos los tiempos llega en DVD con la imagen y el color completamente restaurados y el sonido infinitamente mejorado. Por supuesto, el apartado de extras es de lo más nutrido y completa una edición que todos deberiamos guardar entre algodones. Mención especial para un documental de dos horas sobre el rodaje del filme narrado por Christopher Plumes. Una joya de valor incalculable.

#### Ghost in the shell (Edición Especial Coleccionista)

Director: Mamoru Oshii

Audio: Castellano y portugués en Dolby Digital 51, DTS y 2.0

**Género**: Animación

Mistribuidor: Selecta Vision



En el año 2029 la sociedad está computerizada hasta limites insospechados. Uno de los mayores avances consiste en unos implantes

cerebrales que convierten a los seres humanos en auténticas computadoras andantes. Así, se produce una fusión entre la conciencia y los programas insertados que da paso a lo que se conoce como "espiritu". Ghost in the shell es para muchos la mejor película a de dibujos japoneses que se ha hecho nunca. Con una calidad de animación fuera de lo común y un argumento repleto de violencia y mensajes apocalípticos, este filme es un viaje trepidante por la cara más oscura de la relación entre hombres y máquinas. Esta edición, además, viene acompañada de un segundo disco con los dos primeros capitulos de la serie homónima de televisión. Tampoco falta una abundante sección de extras. Un título absolutamente imprescindible para todos los seguidores de la animación.

Próximo número



# En el DVD Demos Jugables Exclusivas de Xbox



#### **BURNOUT 3: TAKEDOWN**

Conduce en plan kamikaze mientras te hinchas a realizar takedowns contra tus adversarios.



#### **CONKER: LIVE & RELOADED**

Acción desenfrenada, humor y violencia gratuita de la mano de Rare

#### **TIGER WOODS PGA TOUR 2005**

Vuelve a poner los pies en el green con la leyenda viva del golf.

#### OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS

Sega recupera el aciamado arcade del que pudimos disfrutar ya en nuestra consola.

#### PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

El infatigable Principe se embarca en un peligroso viaje hacia una isla maldita.

#### LOS INCREÍBLES

Una familia de héroes retirados se ve forzada a volver a la acción para salvar el mundo.

#### **IVÍDEOS EN EL DVD!**

**Project: Snowblind** 

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Area 51

GoldenEye: Rogue Agent

King of Fighters 2000/2001

Prince of Persia 2



N Tom Clancy's Thost Recon 2



↑ Prince of

...Y más vídeos de juegos Xbox

#### NUEVOS ANÁLISIS



↑ Call of Duty; Finest Hour.



↑ Tron 2.0

Call of Duty: Finest Hour

King Arthur

Scrapland

**Lemony Snicket** 

Tron 2.0

Crash'n'Burn

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

\*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xhox Edición Española octón cuiatos a combios

# **SERVICIO DE VENTA POR CORREO:**

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

DEAD OR ALIVE ULTIMATE



ipecialistas en video\_juegos W W . G A M E S H D P . E S WW.

🔀 ENVIO A DOMICILIO 🕖 CLUB DEL CAMBIO S COMPRAVENTA USADOS 🔭 JUEGOS EN RED

#### A CORUÑA

c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ 🔀 2 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

- c/Pérez Galdós, 36 02003 ALBACETE 🔀 2 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
- c/Nueva, 47 02002 ALBACETE 🔀 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: COI
  - c/Melchor de Macanaz, 36 02400 HELLÍN **2** 967 17 61 62
    - c/Corredera, 50 02640 ALMANSA 🔀 2 967 34 04 20
      - MINISTRACTOR AND CONTINUES AND INC.
  - c/Alicante, 94 "C.C. SAN VICENTE" L-28 03690 SAN VICENTE OEL RASPEIG (ALICANTE) BADAJOZ
    - 2 924 25 22 12 EMAIL: bad

    - c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS 08870 SITGES 🔀 **2** 93 894 20 01
  - c/Parellada, 22 (LES GALERIES) 08720 🔀 💲 VILAFRANCA OEL PENEDES 🕿 93 892 33 22
- CAND Z
  - c/Benjumeda, 18 11003 CÁDIZ S 5 956 22 04 00 EMML: Cadiz (Ggameshop.es
- Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANOO PLAZA" 2 11100 SAN FERNANOO 2 956 59 16 68

#### CANTABRIA

- 🕿 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es 🥞
  - c/Llanete de San Agustín, 1 ≥≤ \$ 14900 LUCENA ≥ 957 51 52 74
  - GRANADA c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANAOA
  - **958 80 41 28**
- Avenida Castilla, 18F 19002 GUAOALAJARA 2 949 22 94 96 EMAIL: gua
- c/Prim, 8 20006 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN 🔀 💲
  - - c/Paseo de Linarejos, 1 23700 LINARES ☎ 953 65 74 00
  - ncourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18

  - c/Antonio Valbuena, 1 24004 LEÓN

  - c/Trinitaris, 4 Bajo · 25001 LLEIDA 2 973 200 499 EMAIL leida@gameshop.es
- c/Alcalde Manuel Reina Edificio Irene III Bajo 29700 VÉLEZ Ф 952 50 19 79 вимь: velez@gameshop.es

  - c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 30001 MURCIA 968 90 43 84 вмац *murcia@gameshop.es*
- c/Maestro Mora, 20 30510 YECLA 🕿 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es 📫 🕖
- ón, 79 30870 MAZARRÓN 🕿 968 59 28 30 🔀

  - c/Mare Molas, 25 BAJO 43202 REUS 2 977 33 83 42
    - VENERUFE
- c/Mónaco, 8 Edificio Marte 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

  - c/Cervantes, 4 BAJO · 45600 TALAVERA DE LA REINA 🔀 2 925 81 66 94 EMAIL: tale
    - c/General Eraso, 8 48014 DEUSTO BILBAO S 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es



CALL DUTY FINEST HOUR

CALL DUTY

KING OF FIGHTERS 00/01





































MORTAL KOMBAT D.

SVC CHAOS

12.



**NBA LIVE 2005** 

T.HAWK UNDER. 2

TONY HAWK'S









SONIC HEROES

























PLAYBOY MANSION



SHREK 2





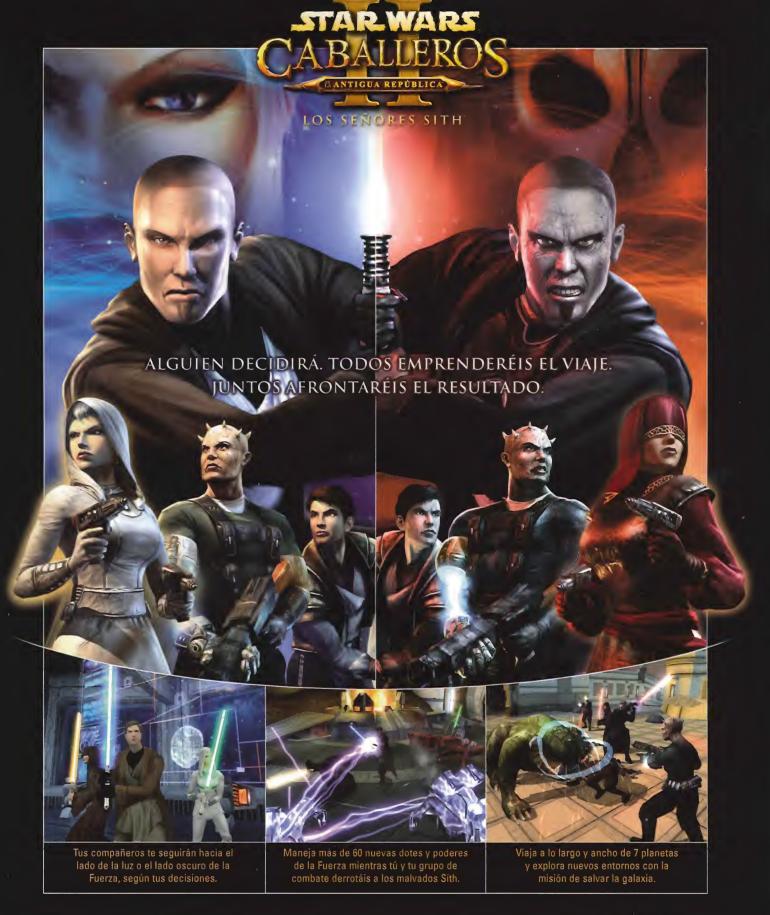












ESTA VEZ TUS DECISIONES AFECTARÁN A TODOS LOS QUE TE RODEAN.

WWW.KOTOR2.COM



LucasArts y el logotipo de LucasArts son marcos comerciales registradas de Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd o Lucasfilm Ltd. & ® o TM como se indica. Todos los detechos reservados Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son todos ellos marcas comerciales registradas o marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE UU y/o en otros países y se utilizan bajo licencia de Microsoft. Todas las demás marcas registradas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños





OBSIDIAN

